GAMBLER 2/97

NOWE SZATY GAMBLERA!

GAMBLER

MIESIĘCZNIK ELEKTRONICZNYCH SZULERÓW

ISSN 1230-8676 Indeks 324418
luty
2
ROK 97
Cena 3zł 30gr

Master of Orion 2



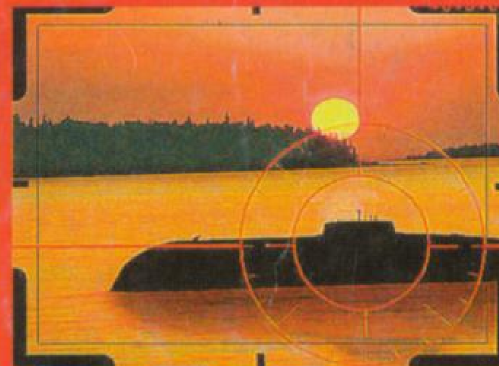
Gramy!



Discworld 2

Red Alert

wszystko o grze!



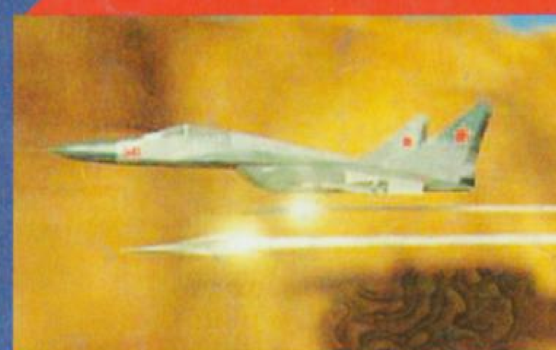
-20 stopni



Powietrzna kawaleria



Problemy z zapłonem



rozwiążemy w locie!



Po doładowaniu



zapalisz od strzału!

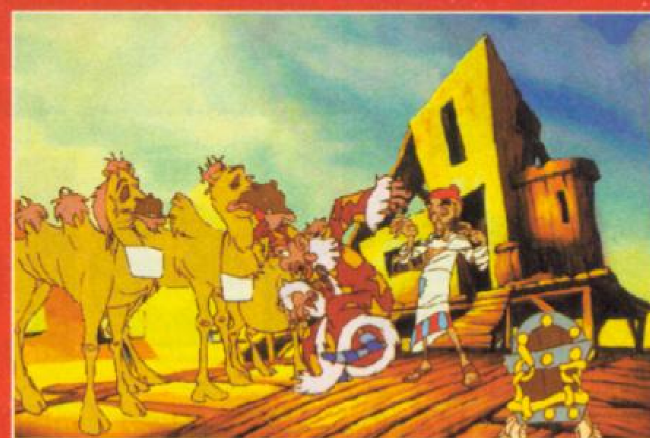
ISSN 1230-8676 02
9 771230 867978



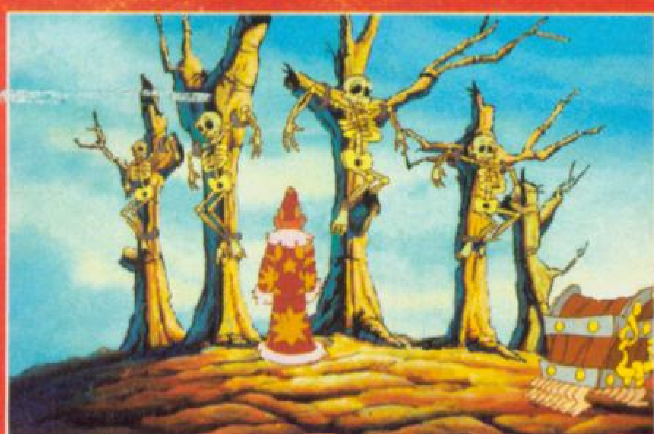
CAŁY PROBLEM Z URLOPEM POLEGA NA TYM, ŻE...



LOKALNE PLACÓWKI HANDLOWE SĄ JAKIEŚ DZIWNE,



ŚRODKI TRANSPORTU PUBLICZNEGO PRYMITYWNE,



A TUBYLCY KRZYWO PATRZĄ NA PRZYJEZDNYCH.



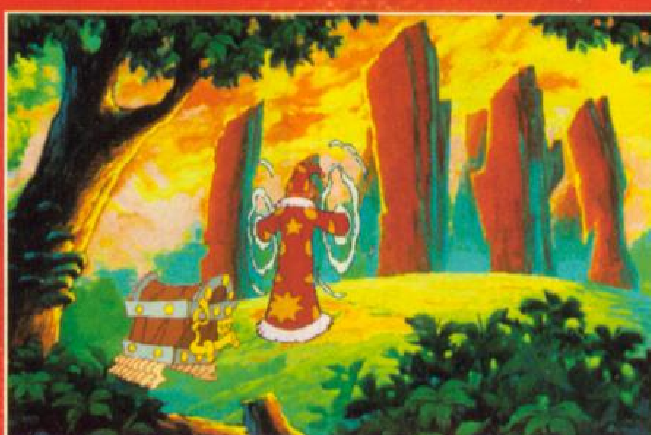
DRINKI MOGĄ BYĆ ZABÓJCZE,



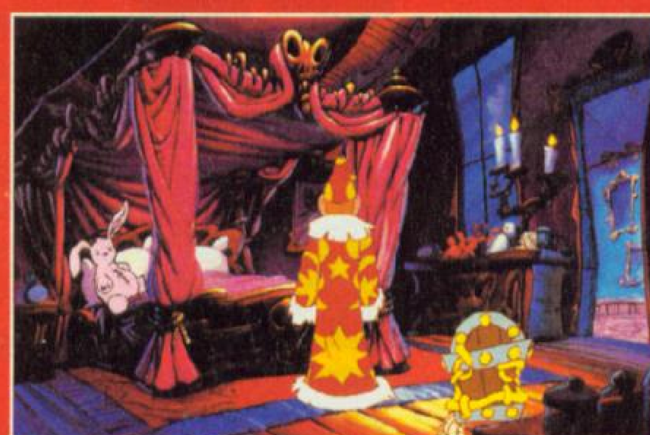
A JEDZENIE JEST DO KITU.



I NAGLE SPOTYKASZ FANTASTYCZNĄ BABECZKĘ...



KTÓRA ULEGA TWOJEMU CZAROWI...



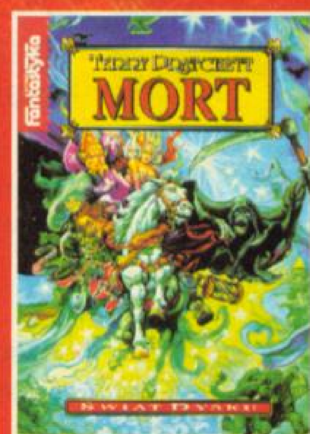
I WSZYSTKO TOCZY SIĘ JAK NALEŻY...



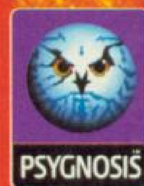
DO MOMENTU, W KTÓRYM POJAWIA SIĘ JEJ OJCIEC



WRAZ ZE STARYM PRZYJACIELEM.



Gra przygodowa nie tylko dla dorosłych wraz z lekturą do poduszki.



DISCWORLD® II

ŚMIERĆ ZAGINĄŁ...!?

Wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT®
ul. Marszałkowska 9/15, 00-626 Warszawa
tel./fax (0-22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51

PERFECT ENTERTAINMENT

NEWS **str.6**
Piotr Moskal

5 lat LUPUS-a Spółki z o.o. .... str. 28

HARDWARE
Virtual i-glasses! .... str. 30
Andrzej Majkowski

KONKURSY
Optikonkurs 4 .... str. 32
Alex

REAKCJE REDAKCJI .... **str. 34**
don Pedro

PUBLICYSTYKA
Rzuciliśmy Polskę na kolana .... str. 36
Jacek Piekara

TEMAT NUMERU
Powietrzna kawaleria .... str. 38
col. Zgred Killer

TeTe .... **str. 43**

Kupon i zasady prenumeraty .... str. 57

INFORMACJE
Indeks gier w numerze .... str. 59
Dystrybutorzy gier z numeru 02/97 .... str. 59
Alfabetyczny spis ogłoszeń w numerze .... str. 59
Numery archiwalne .... str. 59

INTERNET
Kursy i przewodniki HTML dostępne w Internecie .... str. 60
McSon
Gambler w Internecie .... str. 61

PSX
Tomb Raider .... str. 62
Zooltar
Crash Bandicoot .... str. 63
Zooltar
Supersonic Racers .... str. 63
Zooltar

Project Overkill .... str. 64
Zooltar
Pandemonium .... str. 64
Zooltar

SATURN
Fighting Vipers .... str. 66
Yuyo

AMIGA
Co dalej, Amigo? .... str. 68
Yuyo
Fightin' Spirit .... str. 68
Yuyo
W potrzasku .... str. 69
Przemysław Jędrzejczyk
Tin Toy .... str. 69
Yuyo
Rotator .... str. 70
Yuyo
Gloom Map Editor .... str. 70
Yuyo

10 Tomb Raider
Frogger



12 Master of Orion 2: Battle at Antares
sir Haszak



13 Heroes of Might&Magic 2
Jacek Piekara



14 Discworld 2
Frogger



NCAA Championship Basketball
Kristoff

15 NBA Full Court Press
Kristoff

16 Steel Panthers II
Sir Haszak

SWIV 3D
Sunrider



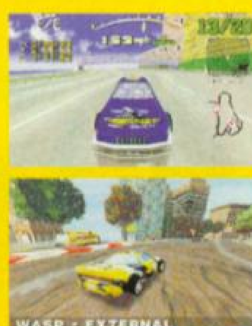
17 Third Reich
(at)Random

18 Lords of the Realm 2
Sir Haszak



19 Fable
Frogger

20 Daytona USA PC
Alex



21 Screamer 2
Kristoff

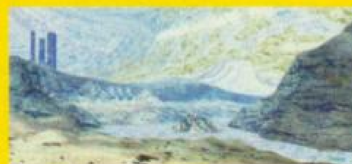
22 Race Mania
Tymoteo

23 Time Paradox
Frogger

24 Necrodome
KORNi

Microsoft Soccer
Kristoff

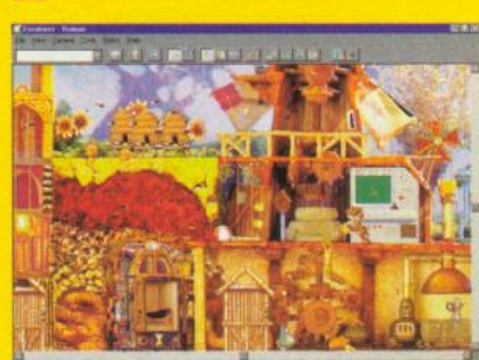
25 Rama
Frogger



26 Ultimate Soccer Manager 2
Kristoff



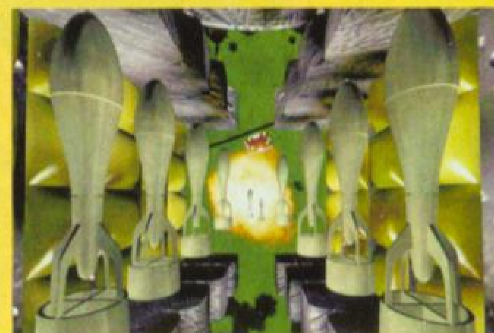
27



Creatures
Tymoteo

recenzje GAMBLER

72



Command & Conquer: Red Alert
Jacek Piekara & Alex

76



Archimedean Dynasty
Jacek Ilczuk

80



Mi-24 Hind
Wiktor Kozłowski

84



Deathmatch z komputerem
RooS

88



Monster Truck Madness
kruk

90 MechWarrior 2: Mercenaries
Mech Killer the Mercenary

92 Broken Sword: The Shadow of the Templars
Jacek Piekara

94 Elk Moon Murder
Frogger

96 Alien Incident
Tymoteo

opisy GAMBLER

Nowe szaty Gamblera

Zacznę od niezbyt odkrywczego stwierdzenia, że rynek gier komputerowych zmienia się bardzo szybko. Konieczność nadążania za sytuacją powoduje, że równie szybko zmieniają się też pisma o grach. Wszystko po to, by lepiej dopasować się do życzeń Czytelników, by pomóc im w trudnych rynkowych wyborach. Wszystko po to, by w nowych czasach nie robić starej gazety.

Na przestrzeni ostatnich sześciu miesięcy redakcja Gamblera zafundowała Czytelnikom (i sobie samej) solidną dawkę zmian. Gambler CD, nowe ułożenie działów, nowy system ocen, nowe działy (np. Internet, PSX, Saturn), nowa formuła wkładki Tete, wreszcie, *last but not least* roszady personalne. Z olbrzymią radością muszę stwierdzić, że wszystkie owe zmiany zostały przez Czytelników przyjęte życzliwie czy nawet entuzjastycznie. Zaś głosy krytyczne, na szczęście niezbyt liczne, utrzymane były w tonie łagodnym i konstruktywnym, co pozwoliło nam mieć na uwadze, byśmy się nie posunęli „o jeden most za daleko".

W numerze Gamblera, który Czytelniku właśnie trzymasz w rękach, dokonała się zmiana – kto wie, czy nie najgłębsza i najdonośniejsza – zmiana szaty graficznej. Dotychczasowa szata graficzna naszego pisma była częstym przedmiotem dyskusji, także w łonie samej redakcji. W czasach, gdy była projektowana (ponad 3 lata temu!), grafika z gier zazwyczaj prezentowała się mizernie: rozdzielczość 320×200 punktów, 256 a niekiedy jeszcze 16 kolorów. Od tego czasu wiele się zmieniło: rozdzielczość wzrosła dwukrotnie, liczba kolorów coraz częściej sięga 65 tysięcy. Grafika gier staje się piękna. I to właśnie ją, przede wszystkim ją, pragniemy eksponować. To właśnie jej będzie teraz w Gamblerze bardzo dużo.

Przyznam, że z wielkim napięciem oczekuję, jak Czytelnicy przyjmą naszą kolejną nową propozycję. I mam nadzieję, że znowu udało nam się dobrze utrafić w Wasze potrzeby. W tym miejscu serdecznie zapraszam wszystkich do pisania listów, w których ocenicie nowe szaty Gamblera. Zapewne zorganizujemy jakiś minifundusz nagrodowy dla autorów najciekawszych wypowiedzi, a co najważniejsze, dzięki nim dowiemy się, jak została przyjęta nowa szata graficzna i w ogóle, jak Czytelnicy oceniają ostatnie zmiany w piśmie. Listy – co powtarzam do znudzenia, ale z dobrym skutkiem – mają dla nas zasadnicze znaczenie i wpływają na kształt pisma (co jednakowoż nie oznacza, że następny Gambler będzie np. pięciokątny).

Na zakończenie mogę tylko obiecać, że nowa szata graficzna nie jest ostatnią zmianą, jaką wprowadzamy w piśmie. Kolejna, też niezwykle istotna, już się zbliża i kto wie, czy nie ogłoszę jej za miesiąc, kiedy pojawi się trzecie wydanie Gamblera CD, oczywiście jeszcze lepsze od poprzedniego.

Nie zatrzymuję już Czytelnika, pozostawiając go sam na sam z Gablerem w nowych szatach. Mam nadzieję, że okażą się mniej ekstrawaganckie od tych, w jakie ubrał się król w bajce, której tytuł pozwoliłem sobie sparafrazować w tytule niniejszego wstępniaka.

Alex



GAMBLER

Miesięcznik elektronicznych szulerów
Numer 2 (39), rok piąty
LUTY 1997
Nakład: 54 000 egz.
Numer indeksu: 324418
Numer ISSN: 1230-8676

Wydawca: Grzegorz Eider
Redaguje kolegium: Grzegorz Eider, Elżbieta Jaworska (sekr. redakcji), Piotr Kakiet (red. graficzny), Dariusz J. Michalski (z-ca red. nacz., Recenzje), Piotr Moskal (News), Jacek Piekara (Publicystyka, Gambler Serwis, Listy do redakcji), Wojciech Setlak (z-ca red. nacz., Tete, Temat numeru), Aleksy Uchański (red. nacz., Opisy), Maksymilian Wrzesiński (Internet)
Współpracownicy: Krzysztof Czulec, Jacek Ilczuk, Przemysław Jędrzejczyk, Wiktor Kozłowski, Piotr Leszczyński, Lech W. Piotrowski (strony WWW), Marcin Wichary, Tadeusz Zieliński
Autorzy: Tomasz Czulec, Mariusz Gabryś, Marcin Grabski, Jakub T. Janicki, Kornel Kulisiewicz, Piotr Lewandowski, Rafał Orłow, Paweł Pilarczyk
Projekt graficzny (layout): Piotr Kakiet



**Wydawnictwo LUPUS
jest członkiem
Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców**

Adres Redakcji: 00-739 Warszawa, ul. Stępińska 22/30, tel. (0-22) 41 00 31 w. 128, 154, tel. (0-22) 41 51 21, fax (0-22) 41 03 74, tlx 813527 omig pl, e-mail: gambler@lupus.waw.pl
Elektroniczne łamanie: Piotr Kakiet
Redakcja techniczna: Jolanta Balcer
Korekta: Jolanta Jamiołkowska
Projekt graf. okładki Piotr Kakiet
Ilustracja na okładkę: © Jacek Kopalski

Dział reklamy: tel. bezpośredni: 090 220029, (22) 416333, Piotr Roszczyk (kierownik), Elżbieta Szmyt, Ewa Wiewiórska

Za treść ogłoszeń
redakcja nie odpowiada.
Redakcja nie zwraca nie zamówionych maszynopisów
oraz zastrzega sobie prawo dokonywania adiustacji i skrótów.

Naświetlenia: *rastrem stochastycznym* ReflexBIS: 03-748 Warszawa, ul. Białostocka 11, tel./fax 619 98 61

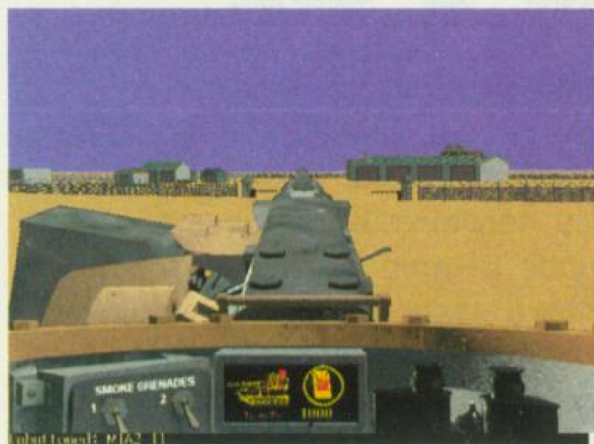
Druk: Zakłady Graficzne Sp. z o.o. 64-920 Piła, ul. Okrzei 5

e-mail:http://www.polbox.com.pl/lupus/gambler/index.htm

Szulerphone, czyli dyżury redakcji, zawsze w środę 14.00 – 16.00

M1A2 Abrams

Symulator najsłynniejszego bojowego czołgu armii amerykańskiej. Daje możliwość kierowania pojedynczym pojazdem, plutonem czterech czołgów lub



całą dywizją ze wsparciem artylerii i helikopterów. Trzy teatry działań: Bałkany, Ukraina i Bliski Wschód. Opcje sieciowe pozwalające grać w kilka osób. Wielopoziomowe mapy i możliwość zoomowania oraz grafika w wysokiej rozdzielczości – to właśnie gra Abrams. Termin: już jest. Producent: Interactive Magic. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Star System

Zapowiada się kolejna kosmiczna mieszanina przygodówki ze strzelaniną w trójwymiarowej oprawie. Star System rozwija przed graczem historię ginącej planety. Jedyną rzeczą mogącą ją uratować



jest podróż w przeszłość świeżo odnalezionym wehikułem czasu. W grze wcielasz się w postać ochotnika, który podejmuje się karkołomnej misji. Musisz zapobiec destrukcji pobliskiego słońca oraz zasiedlić bliźniaczą planetę znajdującą się w pobliżu Twojej rodzinnej. Według szumnych zapowiedzi gra ma zelektryzować rynek gier przygodowych. Skąd my znamy tę śpiewkę... Termin: początek 1997. Producent: Telstar. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Timon & Pumbaa's Jungle Games

Gra przeznaczona głównie dla najmłodszych graczy. Jest to zestaw prostych gier zręcznościowych, w których bohaterami są postacie z filmu Król Lew. Gier jest około pięciu, w tym: strzelanie do spadających owoców, prosty pinball i kilka innych sympatycznych zręcznościówek. Piękna, kolorowa gra-



fika oraz dobry podkład dźwiękowy. Termin: początek 1997. Producent: Disney Interactive & 7th Level. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Przedszkole gracza To nie dla Ciebie – to dla Twoich dzieci ...

Sekrety Króla

Kolejna propozycja firmy Optimus Nexus dla najmłodszych. Gra opowiada



o przygodach brodatego króla, który przemierza zamek i jego okolicę, rozwiązując zagadki. Program przystosowany jest specjalnie dla dzieci – wszystkie kwestie odczytywane są przez lektorów głośno i wyraźnie, grafika jest ręcznie rysowana i prezentuje się bardzo sympatycznie. Interfejs uproszczony. Gra chodzi pod Windows. Termin: już jest. Producent: Optimus Nexus. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Joe Blow

W Świecie Snów (Dreamworld) dzieją się ostatnio złe rzeczy. Dzieci miewają tak przerażające koszmary nocne, że boją się zasypiać. Mieszkańcy krainy wiedzą, że sprawcą zamieszania jest zły Imperator, ale nie bardzo potrafią poradzić sobie z problemem. Do pomocy wezwany zostaje Joe Blow, najlepszy i zresztą jedyny kandydat na bohatera.

Joe Blow to trójwymiarowa gra zręcznościowa. Kierujesz w niej oczywiście poczynaniami Joe'go, a Twoim za-



daniem jest pokonanie Imperatora. Przed tobą mnóstwo „przeszkadzajek" i zagadek.

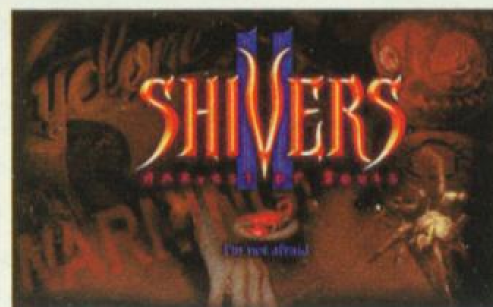
Termin: początek 1997. Producent: Telstar. Platforma: PSX, PC CD-ROM, Saturn. (frogger)

Toy Story Animated StoryBook

Był film, musiała się pojawić gra. Wszystkie postaci oraz tła i tak były wykonywane na komputerze, więc wystarczyło przenieść je na PC. Niedługo więc na naszych ekranach zagości Toy Story. Gra jest dla najmłodszych; ma piękną grafikę w wysokiej rozdzielczości i nie różni się prawie od filmu. Termin: początek 1997. Producent: Disney Interactive. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Shivers 2

Dziwne miasteczko w Arizonie. Grupa zaginionych nastolatków. Stare, indiańskie legendy i współczesna intryga. Wygląda na to, że druga część gry Shivers będzie klimatem kropka w kropkę przypominać część pierwszą. Cieszyć się, czy płakać? Zależy od preferencji osobistych. W pierwszą część grało mi się całkiem przyjemnie, przypuszczam



więc, że i druga mi się spodoba. Jeżeli ktoś jednak nie przepada za łamigłówkami logicznymi, to niech lepiej poszuka sobie innej gry. Termin: połowa 1997. Producent: Sierra. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Siege

Kwitnący kraj został rozdarty wojną domową. Po jednej stronie starsi rycerze walczący o porządek i dobrobyt ludności. Po drugiej – chciwi dowódcy usiłujący wprowadzić tyranię. Tylko od Ciebie zależy, po której stronie staniesz. Gra Siege osadzona jest w XIV–wiecznym świecie. W pełni trójwymiarowa, z bogatymi teksturami, stanowi mieszaninę strategii i zręcznościówki. Jako przywódca jednej z dwóch zwalczających sie frakcji będziesz zdobywał zamki, miasta i wioski, nie przebierając w środkach. Siege zapowiada się bardzo interesująco. Termin: początek 1997. Producent: Telstar. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Multimedia

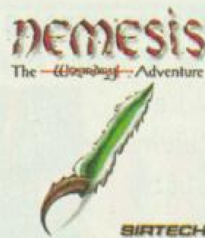
Zamek Królewski w Warszawie

Najnowszy polski produkt w dziedzinie multimediów. Encyklopedia prezentuje Zamek Królewski w całej jego okazałości. Zawiera przepiękne zdjęcia zarówno wnętrz, jak i budynków widzianych od strony miasta. Oprócz tego sporo materiałów archiwalnych (m.in. filmy z okresu II wojny światowej), plany zamku. Oprócz materiału audiowizualnego na płytce znajduje się też sporo solidnie opracowanych informacji historycznych. Program wykonany jest bardzo starannie, pracuje pod Windows w trybie high–color. Termin: już jest. Producent: Impresja. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



SWAT 2

Wygląda na to, że Police Quest już na stałę zmienił nazwę na SWAT. Sierra przygotowuje się bowiem do wydania kolejnej gry przedstawiającej życie codzienne oddziałów antyterrorystycznych. Przypomnę, że pierwsza gra z cyklu nosiła tytuł Police Quest – SWAT i nie była wielkim sukcesem. Zainteresowanych tematem odsyłam do opisu w nr. 5/97 Gamblera. SWAT 2 ma być bardziej złożony od swego poprzednika. Wątpię jednak, czy autorom uda się na tyle podnieść grywalność, aby warto było zasiąść do tej gry. Termin: II połowa 1997. Producent: Sierra. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Gra nosi podtytuł The Wizardry Adventure i, jak nietrudno się domyślić, jest to połączenie role–playing z przygodówką. Produkt zajmuje 5 (!) kompaktów, co stanowi chyba absolutny rekord w tej dziedzinie gier (nawet słynny Stonekeep mieścił się tylko na 1 krążku). A co to oznacza dla gracza? Ano, „mnóstwo" grafiki, animacji i muzyki. A z rzeczy bardziej użytkowych jest automaping, zautomatyzowany notatnik, sporo rodzajów broni i kilkanaście czarów. Termin: początek 1997. Producent: Sirtech. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

GENERALSKA UCZTA

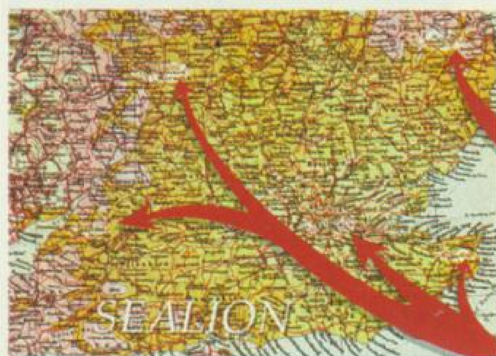
FLIGHT COMMANDER 2 – MISSION BUILDER

Flight Commander 2 to złożona gra strategiczna symulująca walki lotnicze. Od konfliktu w Korei aż po współczesne konflikty, od prostych karabinów maszynowych po elektronicznie naprowadzane rakiety. Do wyboru, do koloru. Każdy powinien znaleźć coś dla siebie. Do tego obszerna baza danych o samolotach. Dla pasjonatów strategicznych firma Avalon Hill wprowadziła niedawno na rynek edytor scenariuszy do tej gry. Staranna oprawa graficzna i dźwiękowa, spore możliwości. Jednym słowem, ciekawa pozycja. Termin: już jest. Producent: Avalon Hill. Platforma: PC CD-ROM, Mac. (frogger)



PANZER GENERAL FOR WIN95

Firma SSI zdecydowała się na produkcję 32-bitowej wersji PG. Różnice w stosunku do oryginału są niewielkie: wstawki wideo, poprawa dźwięku (lektor). Nowy PG zbliżony jest do Allied Generala – podobne rozwiązania, identyczny interfejs. W efekcie powstała gra nieco lepsza od pierwowzoru. PG to druga pod względem jakości gra (po AG) z serii „Generałów". Termin: już jest. Producent: SSI. Komputer: PC CD-ROM. (atR)



HARPOON 2 – ADMIRAL'S EDITION

Najpierw był Harpoon 2, potem H2 Deluxe Multimedia, teraz przyszła kolej na H2 Admiral's Edition. Morze, okręty nawodne i podwodne, samoloty, rakiety... Wszystko, jak w poprzednich wersjach. Zmiany niewielkie – na uwagę zasługuje możliwość modyfikacji parametrów jednostek znajdujących się w bazie danych. Do wyboru mamy ponad 100 scenariuszy. Dla każdego, kto nie grał w poprzednie wersje, a lubi zabawę tego typu i czuje się na siłach. Termin: już jest. Producent: Three–Sixty. Komputer: PC CD-ROM. (atR)



TANK RESISTANCE 2024

Niedługo po wylądowaniu na powierzchni obcej planety załoga stacji kosmicznej podzieliła się na dwie grupy o odmiennych poglądach. Po kilku tygodniach konflikt przerodził się w otwartą wojnę między dwoma stronami. Część kolonistów wierna była początkowym rozkazom i dowódcom. Część uznała, że lepiej realizować własne cele i skorzystać na tym. Jako dowódca lojalistów musisz dbać o rozwój kolonii oraz jak najszybciej poradzić sobie z buntownikami. Do dyspozycji masz siły pancerne oraz wsparcie piechoty. Termin: początek 1997. Producent: Avalon Hill. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

HISTORY OF THE WORLD

Gra strategiczna zbliżona nieco do Advanced Civilization. Przedstawia największe konflikty na przestrzeni wieków, rozwój i upadek największych cywilizacji. Od starożytnych Sumerów aż do I wojny światowej. Grać można przeciwko komputerowi lub żywym graczom (od dwóch do sześciu) na jednym komputerze lub przez e-mail. History of the World pracuje pod Windows. Grafika wykonana w wysokiej rozdzielczości, system typowo okienkowy. Gra nie wyróżnia się wprawdzie ani odlotową grafiką, ani oprawą dźwiękową, ale powinna się spodobać wszelkim maniakom strategii. Termin: już jest. Producent: Avalon Hill. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



BLITZKRIEG

Avalon Hill w kooperacji z Grognard Simulations przygotowuje kolejną część serii World at War, pod tytułem Blitzkrieg. Będzie to konwersja klasycznej gry planszowej pod tym samym tytułem (też zresztą firmy Avalon Hill). Przedstawione działania wojenne rozgrywają się we Francji w roku 1944. Gracz może dowodzić trzecią armią Pattona albo piątą armią pancerną Manteuffela. Jak nietrudno zauważyć, mając do dyspozycji tak znaczące siły, można przeprowadzić sporą ofensywę. Już niedługo Avalon Hill planuje wprowadzić na rynek następne gry z tej popularnej serii. Termin: początek 1997. Producent: Avalon Hill. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

TACOPS EXPANSION KIT #1

Specjalnie na życzenie graczy firma Arsenal Publishing wprowadziła na rynek pakiet nowych scenariuszy i map do swojej gry TacOps for Windows. Przypomnę, że chodzi o grę strategiczną symulującą współczesne operacje wojskowe. 6 nowych map (cztery z nich to teren pustynny, dwie – lasy), 16 nowych scenariuszy dla domorosłych generałów. Termin: już jest. Producent: Arsenal Publishing. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

MUMMY

Egipt, miejsce wykopalisk archeologicznych. Po odkopaniu tajemniczej, pokrytej hieroglifami skrzyni na robotników pada irracjonalny strach. Jak grzyby po deszczu pojawiają się plotki o starych klątwach, o naruszeniu świętej ziemi. Zostajesz wysłany w celu zbadania sprawy. Musisz przy okazji chronić liczące 3000 lat artefakty. Gra będzie zawierać ponad 50 min sekwencji wideo ze znakomitą obsadą (m.in. Malcolm McDowell). Ponad 50 tajemniczych lokacji, wiele zagadek i prosty interfejs. Termin: początek 1997. Producent: Interplay. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



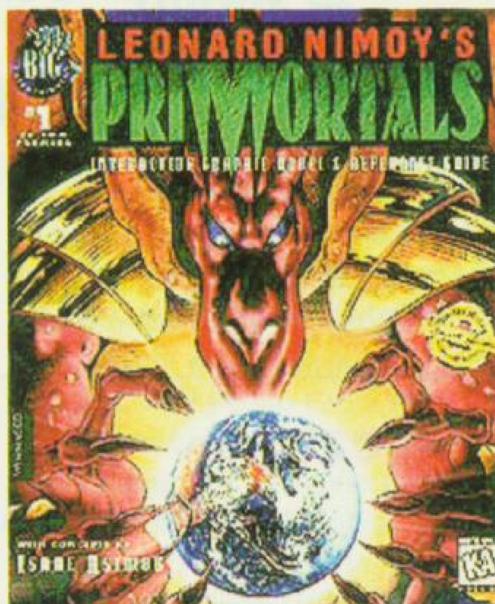
STEEL HARBRINGER

Jakby tu określić tę grę? Chyba w największym skrócie można powiedzieć, że jest to platformówka, choć termin ten niezupełnie odpowiada naturze Steel Harbringera. Spory ładunek trójwymiarowego otoczenia (w tym Antarktyka, Kansas i Księżyc), sekwencje wideo urozmaicające zabawę. A głównym celem zabawy jest jak zwykle skopanie Obcych, którzy nie wiedzieć czemu znowu podskakują. Sporo przyszłościowych broni i wehikułów. Te ostatnie możesz wykorzystać do własnych celów, względnie rozwalić na drobne kawałeczki – wedle uznania. Termin: początek 1997. Producent: Mindscape. Platforma: PC CD-ROM, PSX. (frogger)



Primortals

Gra na podstawie serii nowel Leonarda Nimoya pod tym samym tytułem. Rzecz rozgrywa się na Ziemi, w bliżej nie określonej przyszłości. Pierwszy przybysz z kosmosu, Zeerus, zostaje przyjęty z otwartymi ramionami. Niestety, Ziemianie nie wiedzą, że podstępna kreatura ma zamiar opanować naszą planetę. Na drodze Zeerusowi staje grupa Obcych, którzy z sobie znanych przyczyn pragną uratować ludzkość przed okrutnym losem. W grze kierujesz czterema kluczowymi postaciami. Termin: już jest. Producent: GTE. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)



Chudy miesiąc dla rzeźników

Tylko dwie krwawe gry

G-NOME Network Mission



Pamiętacie grę G-Nome? Nie? Takie połączenie symulatora z bijatyką w stylu MechWarriora. Duży, metalowy robot z wkładką mięsną w postaci żołnierza kierującego nim. Najnowszy dodatek do gry nosi podtytuł Defend & Destroy. Jest to specjalnie przygotowany deathmatch dla kilku (maximum ośmiu) graczy. Oprawa gry pozostała w zasadzie bez zmian, podobnie założenia i obsługa. Usprawniono opcje sieciowe. Dwie strony konfliktu to Union i Scorp. Termin: już jest. Producent: 7th Level. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Lone Soldier

To musi oznaczać wojnę! Obcy wylądowali na Ziemi i Hankowi wcale się to nie spodobało. Uzbrojony po zęby w wyrzutnie rakietowe, granaty i karabin maszynowy M60 nasz bohater zawziął się, by uratować świat. Przeszkadzać mu w tym będą czołgi, hordy Obcych i ich zmutowane psy. Lone Soldier to cztery masywne etapy (w tym boliwijska dżungla i ulice dużego miasta). Trójwymiarowy widok, ładne tekstury i szybka akcja – to zalety tej gry. Nie



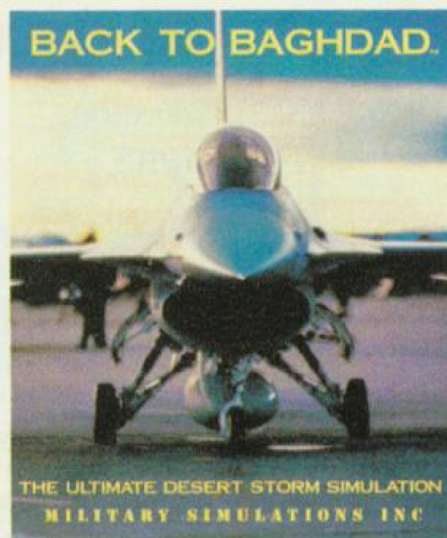
jest może zbytnio oryginalna, ale za to ładnie wykonana. Termin: początek 1997. Producent: Telstar. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Symulacje lotnicze

Czar podniebnych ewolucji

Back to Bagdad

Jeden z najnowszych symulatorów firmy Military Simulations pozwala zasiąść za sterami nowoczesnych myśliwców. Gra przedstawia ostatni konflikt w



Iraku. Do wyboru kilka samolotów, sporo opcji urozmaicających zabawę. Gra w wysokiej rozdzielczości. Grafika wykonana jest całkiem nieźle, choć raczej pod tym względem gra nie może się równać z przodującymi tytułami w dziedzinie symulatorów lotu. Termin: już jest. Producent: Military Simulations. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Over the Reich

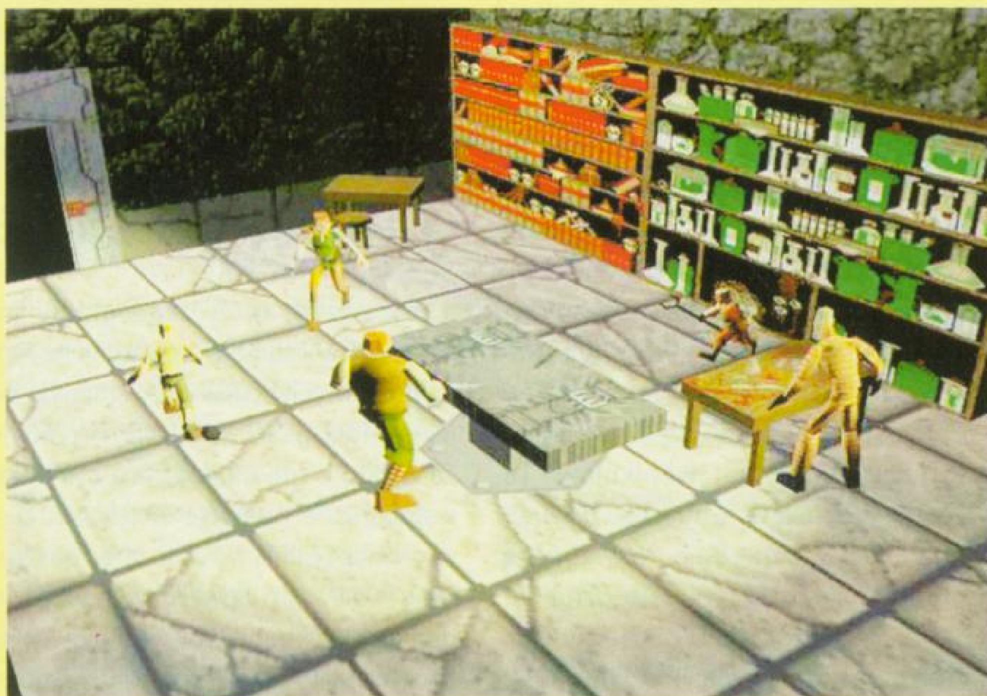
Najczęściej chyba przedstawianym konfliktem w strategicznych grach lotniczych jest bitwa o Anglię. Ta gra jednak wyłamuje się z kanonu, daje bowiem możliwość polatania nad Niemcami w latach 1943–1945. Latać można po jednej z trzech stron: Niemcy, Wielka Brytania, Stany Zjednoczone. Na każdą armię przypada po kilka samolotów. Sam wybierasz maszynę, pilotów, cele misji. Gra oparta jest na systemie tur. Na płytce znajduje się kilkaset megabajtów filmów historycznych z okre-



su II wojny światowej. Termin: już jest. Producent: Big Time. Platforma: PC CD-ROM, Mac. (frogger)

Próba Generalna III

W dniach 15 i 16 lutego 1997 r. odbędzie się trzecia edycja najstarszego polskiego PC-party. Próba Generalna III organizowana jest przez grupę ABsenCe. Zlot odbędzie się w Osiedlowym Domu Społecznym w Ostrowcu Świętokrzyskim. Wstęp ma kosztować 20 zł. Oprócz standardowych „compotów" (demo, intro, 4k intro, gfx, ray, mmchn, m4chn) rozegranych zostanie mnóstwo crazy-konkurencji. Zgrzytów z nagrodami być nie powinno – party jest sponsorowane przez 10 firm. Informacje o sposobach dojazdu na party-place będą umieszczone na dworcu. Więcej danych można uzyskać pod numerem (0-47) 62-44-06 (Ziel/ABsenCe, prosić Krzysztofa) lub przez e-mail: s146630@ire.pw.edu.pl (Astra/ABsenCe).



Excalibur

Przygodowo-zręcznościowa gra z widokiem podobnym do słynnego Tomb Raidera. Intryga jest dosyć zagmatwana. Ekipa z dalekiej przyszłości została wysłana w czasy Króla Artura i skradła legendarny miecz Excalibur. Merlinowi udaje się wysłać w przyszłość swoją bratanicę, Beth, z zadaniem odzyskania miecza. Panienka, uzbrojona w garść pergaminów z czarami i swój wierny miecz, będzie musiała się zmierzyć z Delavarem, człowiekiem odpowiedzialnym za kradzież Excalibura. Termin: początek 1997. Producent: Telstar. Platforma: PSX. (frogger)

Aeon Flux

Znana bohaterka serialu rysunkowego wyświetlanego na MTV wkracza na monitory naszych komputerów. Gra będzie mieszaniną przygodówki i strzelaniny, czyli produktem, który najczęściej określa się obecnie jako „gra akcji". Widok izometryczny (jak np. w Crusader: No Remorse). Sześć światów, po których będziesz się płatał, walcząc i rozwiązując zagadki. Musisz powstrzymać knowania Trevora Goodchilda, Twojego głównego przeciwnika. Żeby osiągnąć cel, będziesz zmuszony klonować się oraz manipulować czasem. Termin: początek 1997. Producent: Sony. Platforma: Sony PlayStation, PC CD-ROM. (frogger)

Wyścigi

SPEEDRAGE

Nowy rok i nowa samochodówka pretendująca do miana gry tego roku. Speedrage łączy znakomitą, szybką grafikę ze sporą grywalnością. Wyścig możesz wygrać na dwa sposoby – albo jesteś pierwszy na mecie, albo jedyny żyjący na mecie. Przy czym druga opcja jest zdecydowanie bardziej interesująca. 20 etapów,



dwie zupełnie odmienne scenerie, możliwość grania deathmatcha na specjalnie przygotowanej arenie oraz w dwie osoby na podzielonym ekranie. Gra jest specjalnie przygotowana do szybkiego chodzenia na Pentium. Termin: już jest. Producent: Telstar. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

WRECKIN CREW

Są to wyścigi samochodów z lat 50. Tym razem producenci postawili na szybkość „chodzenia" gry, a nie na fotorealistyczną grafikę. W wyniku tego zabiegu otrzymaliśmy grę pędzącą w zawrotnym tempie, ze śmieszną, rysowaną grafiką. Pojeździć będzie można m.in. Chevroletem i Fordem (oczywiście starymi modelami). Opcje sieciowe umożliwiające grę 32



graczom (!) jednocześnie, możliwość zbierania dodatkowego sprzętu do swojego samochodu. Termin: początek 1997. Producent: Telstar. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

Gry on-line

THE REALM

Kolejny sieciowy role-playing, tym razem ze stajni Sierry. The Realm to klasyczna gra fan-



tasy, rozgrywająca się w świecie nieco podobnym do znanego z serii Quest for Glory. Gracz może zostać wojownikiem, magiem lub złodziejem. Jak zwykle w tego typu zabawie, możliwości są bardzo szerokie – możesz badać krainy, walczyć z potworami, wykonywać misje... lub całkiem po prostu porozmawiać z innymi graczami. Wbudowana jest możliwość łączenia się w grupy do czterech osób. Grafika w wysokiej rozdzielczości. Termin: już jest. Producent: Sierra. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

DARK SUN ONLINE

Nowa moda na sieciowe gry role-playing osiąga właśnie szczyt (hurra!!). Niedawno pisałem o Meridian 59 i Ultima Online. Teraz nadszedł czas na Dark Sun. Przypomnę, że akcja toczy się w jednym ze światów AD&D. Gra będzie trzecią z kolei, rozgrywającą się w krainie Athas. Pierwsza była znakomita, druga – niestety nieco gorsza. Ciekawe, jak



autorzy poradzą sobie tym razem. Jeżeli intryga będzie interesująca i opcje sieciowe spełnią wszystkie warunki stawiane dobrej grze, Dark Sun Online ma szanse na sukces. Termin: II kwartał 1997. Producent: SSI. Platforma: PC CD-ROM. (frogger)

TOMB RAIDER

FROGGER

Od dawna żadna gra nie była tak silnie reklamowana jak Tomb Raider. Pierwsze wieści pojawiły się około półtora roku temu i od razu wywołały duże zainteresowanie. Na ostatnich londyńskich targach ECTS stoisko firmy Eidos stanowiło prawdziwy przebój; urzędujące na nim trzy panienki w strojach Lary Croft, bohaterki gry, szczególnie przyciągały spojrzenia. Minęło jeszcze parę miesięcy i wreszcie jest! Gra pojawiła się na PC w pełnej wersji. Przyjrzyjmy się więc z bliska tej legendarnej już pozycji. (Przypominamy, że w nr. 1/97 umieściliśmy recenzję wersji na Sega Saturn, a o wersji na PSX można przeczytać na str. 62.)

Główną bohaterką gry jest Lara Croft, poszukiwaczka przygód, złota i kłopotów. Choć inspirowana postacią Indiany Jonesa, Lara ma własny, niepowtarzalny charakter i zdecydowanie jest czymś więcej niż tylko żeńską wersją słynnego zabijaki. Różnice widać już na pierwszy rzut oka i bynajmniej nie chodzi tu o wygląd zewnętrzny (oj, jest na co popatrzeć...). Jak może pamiętacie, Indy odznaczał się niechęcią do broni palnej. Lara – wprost przeciwnie. Od początku wyposażona jest w dwa colty, którymi posługuje się z dużą wprawą. Podczas swych wędrówek po jaskiniach, dżungli i zaginionych miastach nader często zapoznaje różne stworzonka z kulką kalibru 45. W poczet owych stworzonek wchodzą m.in.: nietoperze, wilki, misie oraz kilka rodzajów dinozaurów, łącznie z potężnym T-Rexem. W miarę postępów w grze nasza porywcza dziewczynka wchodzi w posiadanie nowych śmiercionośnych zabawek, jak shotgun oraz komplecik dwóch uzi.

Minimalne wymagania sprzętowe:

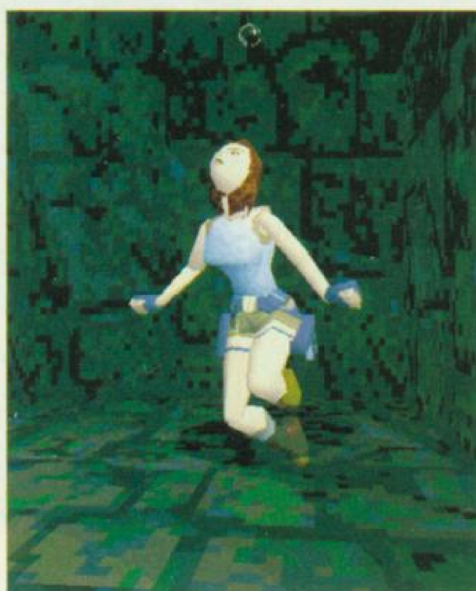
486 DX4/100, 8 MB RAM, CD-ROM 2×.

Oprócz strzelania Lara potrafi robić różne inne ciekawe rzeczy. Może biegać, skakać, pływać i wspinać się na różne przeszkody. Wszystkie ruchy są perfekcyjnie animowane. Autorzy musieli się sporo namęczyć, aby uzyskać taki stopień realizmu. Lara może również rozglądać się dookoła, co często pomaga w niepewnych sytuacjach.





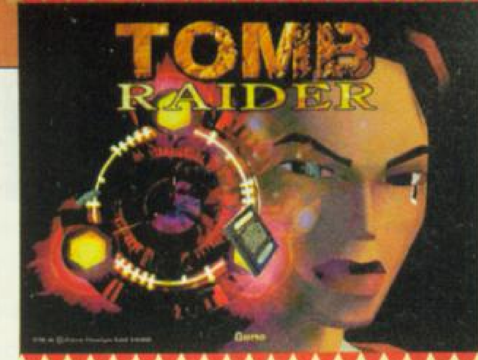




Gra dzieli się na etapy, każdy rozgrywany w innej scenerii. Aby przejść etap należy zwykle znaleźć kilka przedmiotów (na przykład trybów) i użyć ich w odpowiednim miejscu, czasem poprzestawiać parę dźwigni. Pod koniec każdego etapu komputer wyświetla nasze osiągnięcia (podobnie jak w Doomie) i nagradza nas animowanym przerywnikiem.

Tomb Raider, oprócz jedynej w swoim rodzaju atmosfery, wyróżnia się też kapitalną grafiką. Wszystkie obiekty są trójwymiarowe, pokryte pięknymi teksturami. Kamera pokazuje obraz z różnych ujęć, w zależności od miejsca, w którym znajduje się bohaterka. Coś pięknego. Wprawdzie od czasu do czasu jakiś szczegół potrafi się „skrzaczyć" (np. zabity niedźwiedź połową ciała ląduje w ścianie), ale ogólnie oprawa graficzna jest naprawdę rewelacyjna. Posiadacze słabszych komputerów mogą użyć niskiej rozdzielczości i również będą się mogli cieszyć płynną animacją. Spadek jakości obrazu jest zaskakująco niewielki.

Podsumowanie: Tomb Raider jest naprawdę wspaniałą grą. Wnosi wiele nowego do komputerowej rozrywki, a przy okazji daje graczowi wiele godzin wspaniałej zabawy. Polecam każdemu, niezależnie od wieku, a niniejszą recenzję dedykuję mojemu młodszemu bratu ciotecznemu, Konradowi, który z podziwu godnym uporem polował z pistoletem na Tyranozaury.



Eidos 1996
Zręcznościowa
PC CD-ROM
Grafika: 95%
Dźwięk: 74%
Ogółem: 94%

Tomb Raider
Dystrybucja: Mirage Software

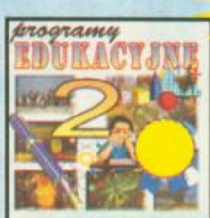


CD-ROM po polsku!



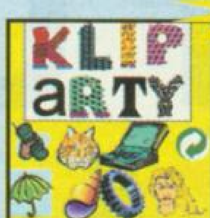
NOWOŚĆ 25zł

Programy Graficzne 2
Przeglądarki, tworzenie aplikacji multimedialnych, efekty video, konwertery plików...



NOWOŚĆ 25zł

Programy Edukacyjne 2
Zbiór programów do nauki historii, biologii, chemii, jęz. obcych...



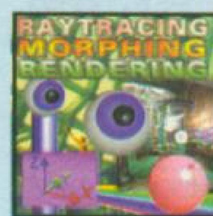
NOWOŚĆ 35zł

Kliparty
Bogaty zbiór klipartów na każdą okazję (wmf, gif, bmp)... również cdr z polskimi motywami.



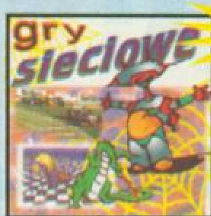
NOWOŚĆ 25zł

Polskie Programy Użytkowe 2
Zbiór wyłącznie polskich programów: edukacja, słowniki, atlasy, programy f-k, encyklopedie... przydatne w szkole, biurze i domu.



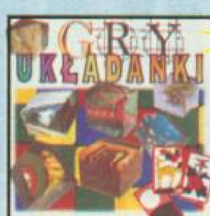
NOWOŚĆ 25zł

Morphing, Rendering, Raytracing
Zbiór programów do wszechstronnej obróbki obrazu.



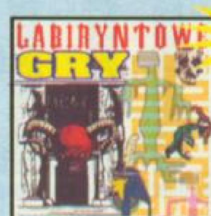
NOWOŚĆ 25zł

Gry sieciowe
Wyścigi, strzelanki, gry strategiczne, przygodowe... z możliwością gry w sieci, przez modem lub na jednym komputerze.



NOWOŚĆ 25zł

Gry Układanki
Bogaty zbiór układanek, puzzle, mah-jong, klocki i inne...



NOWOŚĆ 25zł

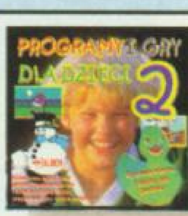
Gry Labiryntowe
Gry labiryntowe, korytarzowe, dobra orientacja i logiczne myślenie są tu nieodzowne.



Multimedialny Katalog Płyt CD-ROM 39zł
Ponad 3000 opisów płyt CD-ROM, wyszukiwanie płyt wg tytułu lub producenta, podział płyt na kategorie, dodatkowa grupa "płyty polskie", dźwięk.



Gry i zabawy dla najmłodszych 1, 2 25zł
Gry bez przemocy i brutalności, m.in. puzzle, tetris, gry przygodowe, kolorowanki, zagadki...



Programy i gry dla Dzieci 1, 2 25zł
Programy do nauki języków obcych, matematyki... oraz mówiące książeczki, kolorowanki, gry.



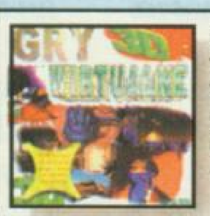
Język Angielski 25zł
Pisownia, słownictwo, gramatyka, wiele testów, dyktand, ćwiczeń itp.



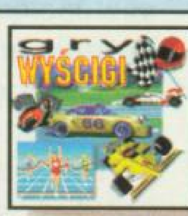
Język Niemiecki 25zł
Słowniki, nauka gramatyki, pisowni, testy, zagadki, ćwiczenia, itp.



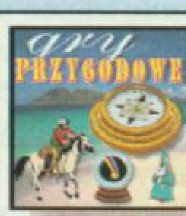
Gry Strategiczne 25zł
Kilkadziesiąt gier strategicznych: wojennych, kolonizacja planet, zarządzanie firmą.



Gry Wirtualne 3D 25zł
Gry w stylu DOOM, trójwymiarowe, wirtualne z doskonałą grafiką i efektami dźwiękowymi.



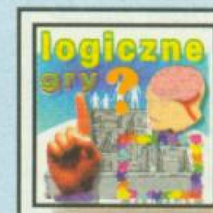
Gry Wyścigi 25zł
Formuła, gokardy, motocykle, szybkie samochody, wyścigi konne i inne...



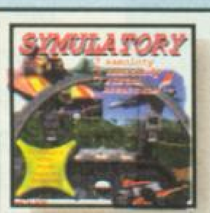
Gry Przygodowe 25zł
Wspaniałe gry przygodowe, nieznane krainy, tajemnicze miasta, nierozwiązane zagadki...



Gry Sportowe 25zł
Piłka nożna, koszykówka, box, wyścigi samochodowe, szachy...



Gry Logiczne 25zł
Kilkadziesiąt gier, w których siła intelektu decyduje o zwycięstwie.



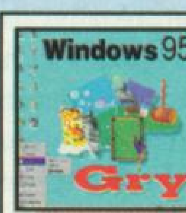
Symulatory 25zł
Gry symulujące samoloty, samochody, statki kosmiczne, wyścigi na torze...



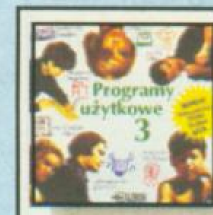
Top Gry 1-10 25zł
Kolekcja 10 płyt, z których każda zawiera 650 MB! wspaniałych gier z doskonałą grafiką i dźwiękiem m.in. gry wirtualne, przygodowe, strategiczne.



Windows 95 dla Dzieci 25zł
Nauka alfabetu, kolorowanki, znane postacie z bajek, gry i zabawy specjalnie pod Windows '95.



Windows 95 Kolekcja Gier 25zł
Zestaw wspaniałych gier przygodowych, labiryntowych,... pod Windows 95.



Programy Użytkowe 1 - 3 25zł
Kolekcja 3 płyt, na których znajdują się m.in.: przepisy kulinarne, kalendarze, finanse, astronomia, pełna wersja polskiego programu µicro/OS..



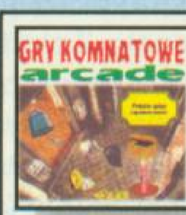
Dźwięk- programy użytkowe 2 25zł
Przeglądarki, programy do tworzenia, obróbki i konwersji plików dźwiękowych...



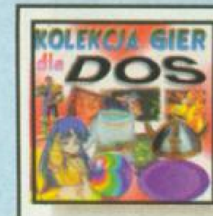
Gry dla Każdego 1-3 11.90
Zestaw 3 płyt: 1 CD - gry strategiczne, 2 CD - gry przygodowe, 3 CD - gry pod Windows 95.



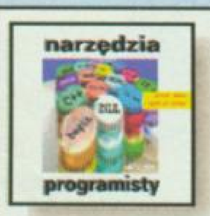
Astronomia i Astrologia- Programy 25zł
Mapy nieba, animacje ruchu planet, informacje o gwiazdach, horoskopy...



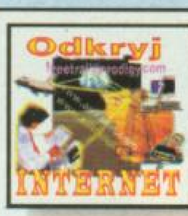
Gry Komnatowe -Arcade 25zł
Prawdziwy gąszcz korytarzy, komnat wymaga doskonałej orientacji i refleksu.



Kolekcja gier dla DOS 25zł
Gry trójwymiarowe, zręcznościowe, przygodowe, strategiczne, symulatory, strzelanki... tylko dla DOS,



Narzędzia Programisty 25zł
... kody źródłowe, procedury, biblioteki, narzędzia, programy do testowania parametrów komputera, konwertery...



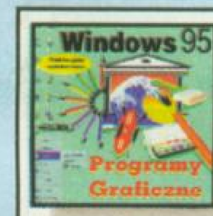
Odkryj Internet 25zł
Najnowsze programy do Internetu, tworzenia stron WWW, obsługi protokołu TCP/IP, FTP, TELNET, NETSCAPE...



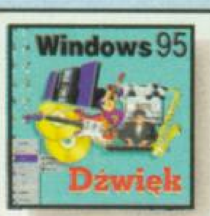
Win 95 Kolekcja Programów Użytkowych 25zł
Programy użytkowe dla domu, szkoły i biura tylko pod Windows 95, m.in.: budżet domowy, progr. graficzne, dla dzieci, edytory...



Programy Narzędziowe i Diagnostyczne 2 25zł
Przeglądarki, zarządzanie plikami, pamięcią, obsługa fax/modemu, programy diagnostyczne...



Windows 95 Programy Graficzne 25zł
Programy do tworzenia, obróbki zdjęć, klipartów, grafiki pod Windows 95.



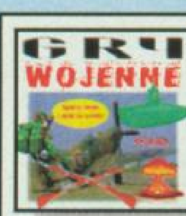
Windows 95 Dźwięk 25zł
Edytory i konwertery dźwięku, odtwarzacze, MID, MOD, WAV pod Windows 95.



Gry Zręcznościowe 25zł
Zestaw gier w których najistotniejszy jest refleks i spryt gracza.



Gry Hazardowe 25zł
Black Jack, ruletka, jednoręki bandyta, gry w kości, skat, poker, automaty komputerowe...



Gry Wojenne 25zł
Rozgrywanie historycznych bitew, symulatory śmigłowców, statków, strzelanki ...

Gry Karate	25 zł	Gry Tetris	25 zł	Kolekcja Gier dla Windows	25 zł	Programy Graficzne	25 zł		
Gry Planszowe	25 zł	Gry w Karty	25 zł	Polskie Programy Użytkowe 1	25 zł	Programy Multimedialne	25 zł		
Gry Strzelanki	25 zł	Gry w Szachy	25 zł	Windows 95 Programy Narzędziowe	25 zł	Programy Biurowe	25 zł		

ZAPOWIEDZI: PUZZLE DLA DZIECI, KOLOROWANKI DLA DZIECI, BAJKI.

CENY Z VAT

Każda płyta zawiera ciekawy i łatwy w obsłudze system menu oraz opisy programów i gier w języku polskim. Programy na płytach w wersjach shareware, freeware, public domain i playable demo.

PYTAJ W NAJBLIŻSZYM SKLEPIE KOMPUTEROWYM LUB ZAMÓW U NAS.

www.albion.mtl.pl



Pl. Wolności 7, 50-071 Wrocław
tel. (071) 44 20 77 do 79 w. 237, 238
tel. kom. 090 386 126 (HOT LINE)
fax (071) 44 82 16
E-Mail: albion@albion.mtl.pl
SPRZEDAŻ DETALICZNA: Dom Handlowy „Kameleon", I piętro

NAPISZ LUB ZADZWOŃ PO BEZPŁATNY KATALOG !!!

Prowadzimy również sprzedaż wysyłkową hurtową i detaliczną.
Wysokie rabaty dla sklepów i hurtowni.

oraz KILKASET TYTUŁÓW m.in.:

Smurfy PL	139	Proste Drogi	85	World of MPEG	35
Image Library 1,2,3	19	Video English Genius	80	Megarace 2	135
Encyklopedia PWN	240	Jak to działa?	169	Linux Programs	29
Multimedia Music Box	19	Time Commando	134	SuperMemo-Power Pack	220
LewLeon	99	OS/2 Master	18	Dyktando	79
Moje pierwsze ABC	89	World of DTP	35	Assassin 2015	146
				Erotyka	od 20

Master of Orion 2: Battle at Antares

Sir Haszak

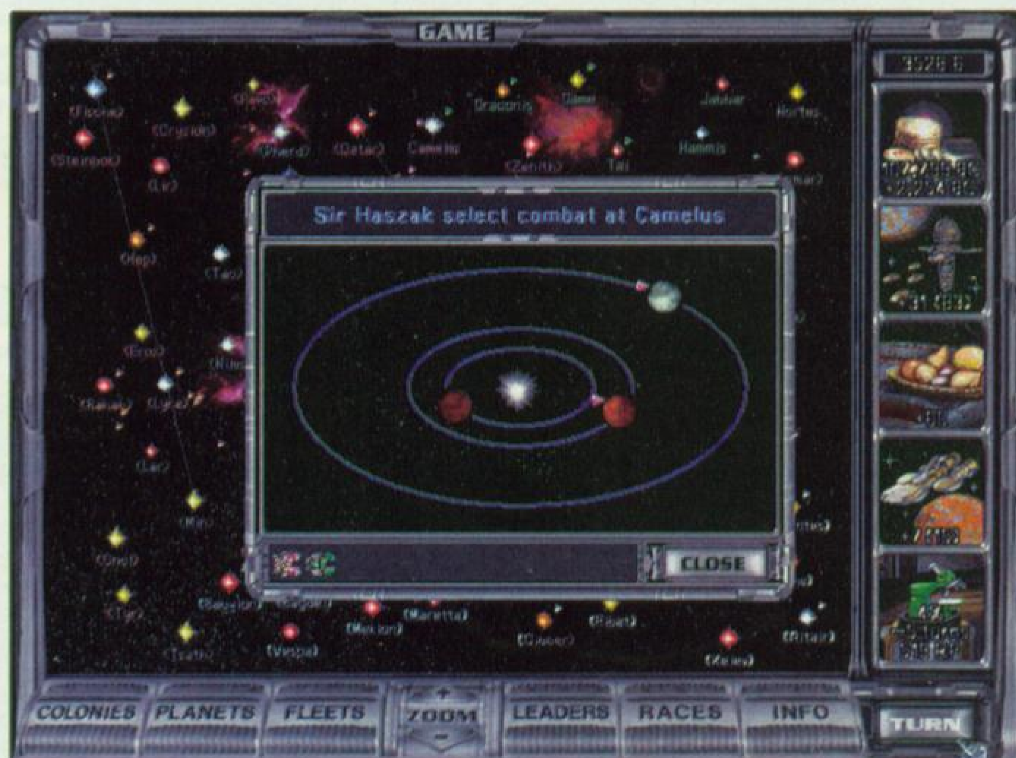
Potrzeba porządku jest jedną z podstawowych potrzeb istoty cywilizowanej. Zaprowadzenie go i utrzymanie nie należy wprawdzie do rzeczy łatwych, ale wydaje się możliwe. Gorzej, gdy parę stron pragnie zaprowadzić porządek, przy czym każda ma jego własną wizję. Z taką sytuacją spotykamy się w kontynuacji gry Master of Orion.

Ustalenie porządku sprowadza się w tym przypadku do objęcia rządów w galaktyce drogą podboju, demokratycznych wyborów bądź zlikwidowania Antaran, regularnie naruszających spokój mieszkańców galaktyki.

Zanim jednak zaprowadzimy własny porządek w galaktyce, musimy pomyśleć o własnym podwórku, którym na początku jest jedna planeta. Z niej to rozpoczynamy poznawanie otaczających nas systemów gwiezdnych, z których jedne mają jakieś planety godne zamieszkania (przy odpowiednim rozwoju technologicznym wszystkie są godne), inne mają planety mało pociągające dla osadników, jeszcze inne nie mają (na wszelki wypadek) żadnych planet, co oszczędza nam rozwiązywania dylematu: lądować czy nie lądować.



Poznawanie nowych systemów gwiezdnych to tylko jedna sfera naszej działalności i to ważna jedynie na początku gry. Potem pierwsze skrzypce zaczynają grać: ekonomia (produkcja przemysłowa, rolna, handel), wojskowość (flota i wojska lądowe), nauka (badania prowadzone w 8 sektorach) i dyplomacja (zawieranie traktatów, szpiegostwo), które harmonijnie rozwijane stworzą symfonię zdolną porazić przeciwników – nie wiedzieć czemu pragnących osiągnąć te same cele co my. Jeśli wkradną się dysonanse, możemy być pewni, że przeciwnicy je wykorzystają. Komputer zazwyczaj zachowuje się racjonalnie: daje godne rozważenia propozycje, w momentach naszej słabości atakuje planety kiepsko bronione, a równocześnie atrakcyjne z punktu widzenia gospodarki lub strategii, potrafi zerwać rozmowy dyplomatyczne, gdy przybierają niekorzystny dla niego obrót lub podarować nam jakąś planetę, gdy nasza potęga militarna zaczyna budzić jego zaniepokojenie.



Ostatnie pole działalności to przyjmowanie specjalistów, czyli kręcących się po galaktyce administratorów planet i dowódców wojskowych, gotowych za pieniądze sprzedać swe umiejętności (które zresztą rosną w czasie gry, więc nie należy się wahać). Dzięki specjalistom, mającym unikalne zdolności, zwiększa się wydajność pracy i skuteczność walki, poprawia się morale mieszkańców zarządzanej kolonii. Czasem potrafią oni nawet odkryć przed nami układ planet we wszystkich systemach gwiezdnych galaktyki.

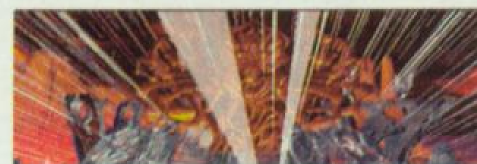
Minimalne wymagania sprzętowe:

486 DX4/100, 8 MB RAM, CD-ROM 2×.

Nasze trzeźwe analizy sytuacji i akcje podjęte na ich podstawie mogą łatwo okazać się nieskuteczne ze względu na liczne wydarzenia losowe (np. zaburzenia przestrzeni zatrzymujące ruch statków kosmicznych czy potwory pojawiające się znikąd i pustoszące napotkane na swej drodze planety). Siłą równie nieprzewidywalną, a jednocześnie paskudnie niszczycielską, są Antaranie. Mają tak zaawansowaną technologię, że niezwykle trudno oprzeć się ich najazdom, nawet dysponując liczną flotą. Nic też dziwnego, że pokonanie Antaran to jeden z celów gry. Do tego nikogo nie trzeba zachęcać.



Master of Orion 2 zawiera sporo elementów ciekawych i bardzo ciekawych, choć jednocześnie w niewiekim tylko stopniu nowatorskich. Do tych ostatnich z pewnością należy tworzenie rasy (dla tych, którym nie wystarczy 13 już zdefiniowanych): za punkty kupujemy pewne zalety i wady. Zalet możemy kupić kilka, ale jeśli zdecydujemy się na wybranie jakiejś wady, otrzymamy większą pulę punktów. Godna pochwały jest także rozbudowana dyplomacja. Do ciągłych rozmów dyplomatycznych zmusza nas konieczność wymiany wynalazków (chyba że wybraliśmy odpowiednią cechę i wynajdujemy wszystko hurtem). To z kolei determinuje istnienie wielu ścieżek, które prowadzą do końcowego sukcesu.



Jednak jest to gra w pewnym stopniu wtórna w stosunku do Civilization 2 (np. szpiegowanie połączone z dyplomacją, niewiarygodność w dyplomacji rasy, która łamie traktaty). Na grywalność te zmiany wpływają raczej pozytywnie, ale gdy skończy się już wprowadzać własne porządki w galaktyce, pozostaje pewien niedosyt.



MicroProse 1996
Strategiczna
PC-CD ROM
Grafika: 75%
Dźwięk: 87%
Ogółem: 88%

Master of Orion 2: Battle at Antares

Dystrybucja:
IPS Computer Group

HEROES OF MIGHT&MAGIC 2

Jacek Piekara

Firma New World Computing zasłynęła m.in. jednym z najbardziej znanych cykli role-playing, czyli Might&Magic. Sukces ten twórcy postanowili zdyskontować, tworząc grę strategiczną, nawiązującą (dość luźno) do świata znanego z RPG. Sukces rynkowy Heroes of Might & Magic oraz wysokie oceny wydane przez branżowe pisma musiały spowodować ukazanie się kontynuacji.

Heroes of Might&Magic 2 to klasyczny przykład udanego połączenia dwóch gatunków, w tym wypadku strategii i RPG. Taka fuzja kusiła czasem autorów gier komputerowych, ale efekty najczęściej były kontrowersyjne (Stronghold, Fantasy Empires, Warhammer: Shadow of the Horned Rat, Conqueror A.D. 1086, Master of Magic). Zresztą seria HoM&M bazuje na sukcesie starej gry King's Bounty, pod wieloma względami dość podobnej. Akcja HoM&M 2 toczy się w fantastycznym świecie zamieszkanym przez stwory znane nam z książek autorów fantasy, z baśni i legend. Gracz wciela się w jednego z sześciu bohaterów (nekromantę, wiedźmiarza, czarodzieja, czarodziejkę, rycerza, barbarzyńcę), z których każdy dysponuje odmiennymi zdolnościami i rozpoczyna grę w innym mieście. Wybór odpowiedniego miasta ma tu ogromne znaczenie, gdyż determinuje strategię gracza na początkowym, najważniejszym etapie gry.



Minimalne wymagania sprzętowe:

486 DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, wszystkie ważniejsze karty dźwiękowe.

Gra podzielona jest na tury, w trakcie których gracz penetruje terytorium, walczy z broniącymi skarbów potworami i armiami sterowanymi przez komputerowego przeciwnika oraz rozbudowuje swoje miasto. W każdym mieście można wznieść szereg budowli, które mają znaczenie strategiczne (powoływanie do wojska coraz lepszych oddziałów), obronne (rozbudowa fortyfikacji) i handlowe (dodatkowe zyski, plac targowy pozwalający na wymianę bogactw mineralnych).

Osoba, która grała w HoM&M, poczuje się jak we własnym domu. Reguły gry pozostały w zasadzie niezmienione, natomiast urozmaicono magię, wprowadzono nowe artefakty i nowe potwory, bohaterów scharakteryzowano nie tylko za pomocą czterech standardowych cech (atak, obrona, wiedza, moc magiczna), ale i kilkunastu specjalnych zdolności takich, jak nekromancja, dyplomacja, umiejętność szybkiego poruszania się, mądrość itp. Zmieniono zasady prowadzenia kampanii, a pojedyncze scenariusze często polegają nie tylko na prostym rozkazie: znajdź i wysiecz albo Ciebie wysieką, ale np. zgromadź odpowiednią ilość gotówki, zdobądź konkretne miasto, zabij określonego bohatera. Szkoda, że zrezygnowano z podwójnego stopniowania trudności. W HoM&M decydowaliśmy o początkowym przydziale złota i surowców (poziomy od easy do expert) oraz inteligencji komputerowego przeciwnika (poziomy od dumb do genius). W HoM&M 2 istnieje tylko jeden pięciostopniowy podział (od easy do impossible).



Grafika pierwszej części wywierała ogromne wrażenie, choć spotkałem głosy zarzucające jej nadmierne „przesłodzenie". W HoM&M 2 liczba wycyzelowanych detali i szczególików wzrosła niepomiernie. Na pierwszy rzut oka widać, iż nie poruszamy się po kartce papieru, a po świecie, który żyje. Pracują młyny i wiatraki, znajdujemy obozowiska najemników, odwiedzamy świątynie, magiczne źródła, antyczne piramidy, miasta umarłych, odpowiadamy na pytania sfinksa. Dźwięk tylko trochę lepszy niż przeciętny.



HoM&M 2 jest czymś więcej niż tylko wersją Deluxe starego pomysłu. Trudno co prawda nazwać ją grą oryginalną, ale z pewnością jest kontynuacją przemyślaną i dopracowaną. ▲

HEROES II of Might and Magic

3DO/New World Computing
1996
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 90%
Dźwięk: 65%
Ogółem: 89%

Heroes of Might&Magic 2

Dystrybucja:
Mirage Software

DISCWORLD 2

FROGGER

Pierwsza część tej gry weszła przebojem na rynek przygodówek. Scenariusz na podstawie słynnych książek Terry'ego Pratchetta, piękna, ręcznie rysowana grafika, dowcipne dialogi i znakomity podkład dźwiękowy – dzięki tym cechom Discworld przebił się błyskawicznie do czołówki. Dwa lata po premierze do naszych rąk trafia druga część sagi.

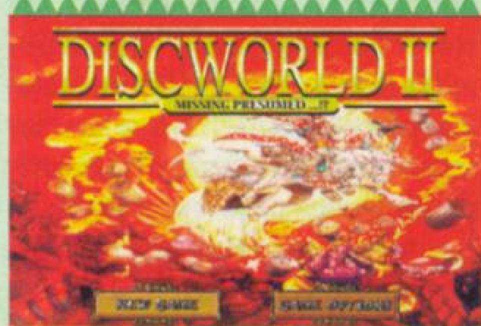
Jak nietrudno się domyślić, również w tej części bohaterem jest Rincewind. Poza tym, że jest bardziej przepity, roztargniony i ozdobiony spiczastą, rudą bródką, nic się nie zmienił przez te dwa lata. W dalszym ciągu ma rzadką umiejętność doprowadzania do białej gorączki wszystkich swoich rozmówców. Na anemiczne barki naszego bohatera po raz kolejny zwala się odpowiedzialność za losy świata. Tym razem chodzi o sprawy związane ze śmiercią. A może powinienem powiedzieć: ze Śmiercią? Gdy Śmierć wybierała się na codzienną przechadzkę w poszukiwaniu kilku dusz do zabrania, nie spodziewała się, że spotka ją przykra niespodzianka. Gdy kłusowała na swoim wierzchowcu po przestworzach, rozległo się wielkie bum! i Śmierć spadła. Eksplozję spowodował sam Rincewind, będąc pod wpływem i w stanie wskazującym na spożycie. Od tego momentu w całym królestwie zaczęły się dziać dziwne rzeczy. Żadna dusza nie opuszczała ciała po śmierci, w związku z czym miasta zaludniły się na wpół świadomymi zombies. Gdy jednego z czarodziejów Niewidzianego Uniwersytetu (Unseen University) spotkał ten los, Rada postanowiła zacząć działać. Wezwano Rincewinda...

Podobnie jak poprzedniczka, gra ma wspaniałą grafikę. Kolorowa, ręcznie rysowana, doskonale animowana. Po prostu palce lizać. Wszystko oczywiście w wysokiej rozdzielczości. Od strony graficznej nic Discworldowi zarzucić nie można. Postać Rincewinda jest większa niż poprzednio i lepiej animowana. Podkład dźwiękowy pozostał równie dobry, a może nawet lepszy niż w części pierwszej (dialog pijanego Rincewinda z małpą to majstersztyk). Interfejs również ten sam.

Discworld to gra naprawdę bardzo dobra zarówno pod względem fabuły i poziomu trudności, jak i oprawy graficznej oraz dźwiękowej. Polecam każdemu miłośnikowi przygodówek i/lub prozy Pratchetta. ▲

Minimalne wymagania sprzętowe:

486 DX4/100, 8 MB, CD-ROM 2×; SB, Gravis, Midi.



Psygnosis 1996
Przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 92%
Dźwięk: 82%
Ogółem: 85%



Discworld 2

Dystrybucja:
CD Projekt

NCAA CHAMPIONSHIP BASKE

W Stanach Zjednoczonych Ameryki jest ponad 1000 uniwersytetów. Jedynie 64 z nich wystawia swoje drużyny do rozgrywek NCAA, uniwersyteckiej ligi koszykówki. Prawa do wykorzystania w grach komputerowych wszystkiego, co jest związane z tą uczelnianą elitą koszykarską, posiada firma GTE Entertainment. NCAA Championship Basketball to efekt pracy jej programistów.



Wszystkie postacie, którymi sterujemy w NCAA CB, są do siebie bardzo podobne: krótko ostrzyżone, dobrze zbudowane chłopaki, o skórze we wszelkich odcieniach. Ruchy też mają podobne, a w dodatku animowano ich dość tandetnie. Zawodnik kozłujący piłkę przypomina zgarbioną małpę. Wykonywany przez niego rzut hakiem w niczym nie przypomina tego rzeczywistego, a blokujący go koszykarz wygląda jak zniecierpliwiony dzieciak, który skacze z podniesioną ręką, aby pani nauczycielka zwróciła na niego uwagę.

Gra nadrabia braki estetyczne (efekty dźwiękowe nie budzą zastrzeżeń, co więcej – budują atmosferę gry) realizmem rozgrywki. Aby sforsować strefową obronę przeciwnika i zakończyć akcję efektownym wsadem, trzeba najpierw umiejętnie rozegrać piłkę po obwodzie i celnie podać do nie pilnowanego pod koszem zawodnika. Na szczęście, w odróżnieniu od gier konkurencyjnych (NBA Live '96, NBA Full Court Press), w NCAA CB widzimy, do kogo podajemy – adresata wyróżnia szare kółko pod stopami.

Slam dunki najczęściej ogląda się po kontratakach. W tych jednak przeszkadza nam specyficzny

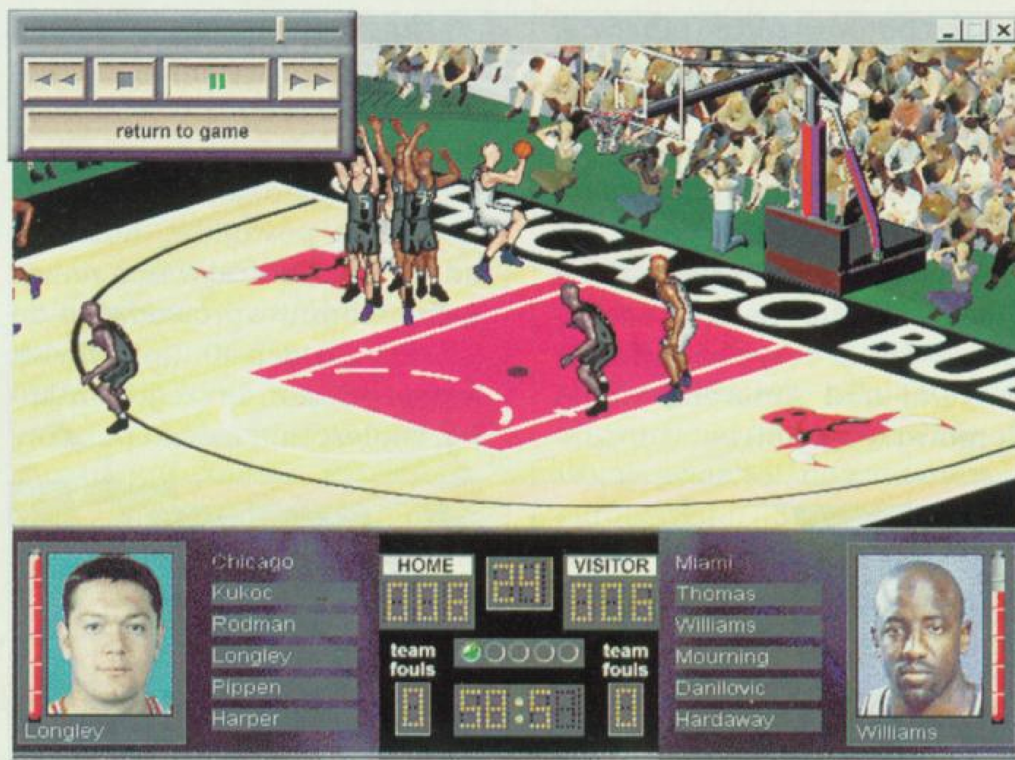


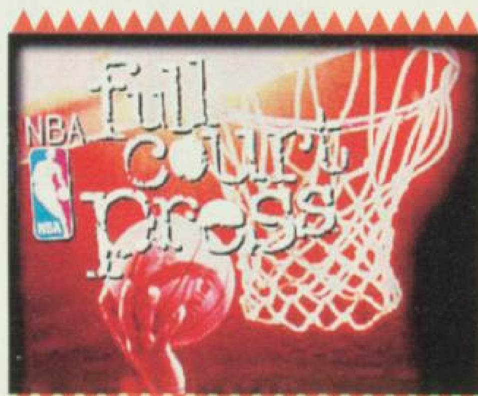
NBA Full Court Press

KRISTOFF

„N jak National – narodowa". Patrząc na pochodzenie zawodników, trenerów, działaczy i kibiców amerykańskiej zawodowej ligi koszykówki, trzeba by ją raczej nazywać międzynarodową. Autorzy gry NBA Full Court Press (NBA FCP) próbowali oddać tę różnorodność NBA przez nadanie zawodnikom wielu cech indywidualnych: 8 typów fryzur, 4 odcienie skóry, 25 charakterystyk – możliwych kombinacji starczyłoby i na trzy ligi NBA. Próbowali, ale nie oddali. Na parkiecie wszyscy wyglądają jak bracia o podobnych sylwetkach i ruchach. Jedynie zdjęcie twarzy w dolnym rogu ekranu pozwala nam utożsamić się z postacią na boisku.

„B jak Basketball – koszykówka". Ta dziedzina sportu zawdzięcza swą oszałamiającą karierę NBA, która zrobiła z niej niepowtarzalny spektakl. W grze, jak w życiu, każdy mecz rozpoczyna się prezentacją pierwszych piątek obu drużyn: komentator „produkuje się" przez mikrofon, a zawodnicy wybiegają na parkiet. Podczas meczu popisują się efektownymi slam dunkami, alley-oopami, layupami, hakami, blokami itp... Niestety, te bardzo ładne animacje obserwujemy z jednej tylko, statycznej kamery.



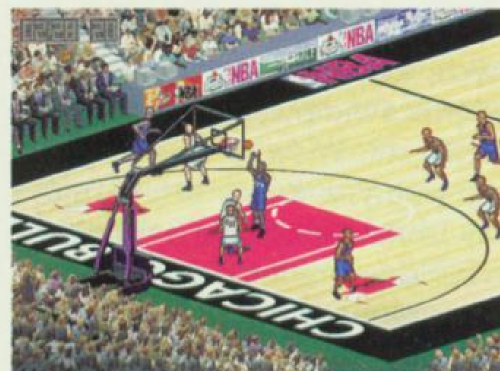


Microsoft 1996
Sportowa
PC CD-ROM
Grafika: 68%
Dźwięk: 65%
Ogółem: 75%

Sterowanie zawodnikami jest łatwe. Oprócz kursorów mamy przycisk podania, rzutu, przyspieszenia i przechwytu. Trzeba się przyzwyczaić do tego, że siła podań i strzałów zależy od czasu naciskania klawiszy. Najłatwiejszym sposobem zdobywania punktów jest wejście na kosz z wciśniętym „turbo" i zapakowanie. Na szczęście, wykonywania najefektowniejszych wsadów trzeba się trochę uczyć – dzięki temu gra nie

Minimalne wymagania:

Windows 95, 486/66 DX, CD-ROM 2×, 8 MB RAM, 27 MB HDD.



staje się zbyt szybko monotonna. Defensywa nie sprawia problemu – dość łatwo się blokuje i odbiera piłkę przeciwnikowi.

„A jak Association – związek". NBA została założona 1 listopada 1946 r. przez Neda Irisha i Waltera Browna. Ludzie, związani z nią na całe życie, zmuszeni są do analizowania milionów danych statystycznych. W grze cyferek nie brakuje: każda sekunda pobytu zawodnika na boisku jest klasyfikowana na trzydzieści sposobów. Do tego autentyczne dane z sezonu 1995/96.

„Full Court Press – agresywna obrona na całym boisku". To jeden z dostępnych w grze stylów obrony. Bawiąc się w trenera, możemy wybierać spośród trzech stylów defensywnych, trzech ofensywnych, trzech stopni brutalności zawodników i setki zagrań taktycznych. To dużo, ale... braku Jordana i Barkleya nie zrekompensują. ▲

TBALL

KRISTOFF

scrolling ekranu. Kamera cały czas śledzi piłkę tak, aby filmować plecy atakującego. Obraca się



Wymagania:

486 DX 33 MHz, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, VGA.

więc przy przekraczaniu połowy boiska, a wraz z obrotem kamery zmienia się układ odniesienia naszych „działań" przy klawiaturze. Dlatego, chcąc biec przez całą długość boiska, trzeba „przeskakiwać" z klawisza na klawisz po każdej zmianie perspektywy.

Produkt GTE Entertainment daje również możliwość pobawienia się w trenera koszykarzy. Chociaż opcji decyzyjnych jest bardzo mało, zostały dość ciekawie rozwiązane.

Nowy sezon rozpoczynamy od poszukiwań młodych talentów. Aby znaleźć tych najwartościowszych, trzeba przeanalizować liczne dane przypisane trzystu nazwiskom. Oprócz współczynników i statystyk znajdziemy w nich informacje o preferencjach zawodników w wyborze szkoły: czy chcą grać blisko domu, czy w drużynie z pierwszej piątki rankingowej, czy ze sławnym trenerem, do jakich uniwersytetów chcieliby trafić itd.

Nowością jest limitowany czas dokonywania zmian w trakcie meczu. I słusznie, bo przecież time out to nie czas na długie wahania czy poznawanie drużyny. Szczególnie wtedy, gdy to drużyna przeciwna zażądała przerwy w grze.

Amerykańscy studenci, żyjący ze swoimi uczelnianymi zespołami, na pewno dobrze się bawią



przy NCAA Championship Basketball. Ale ktoś, kto szuka profesjonalnej koszykówki (gry komputerowej i dyscypliny sportu) powinien obedrzeć z folii inne pudełko. ▲



GTE Entertainment 1996
Sportowa
PC CD-ROM
Grafika: 53%
Dźwięk: 68%
Ogółem: 57%

STEEL PANTHERS II

SIR HASZAK

Symulacje konfliktów zbrojnych, które rozegrały się po II wojnie światowej nie zdarzają się często. W świadomości graczy wojny w Korei, Wietnamie czy Iraku kojarzą się bardziej z symulatorami lotu. Z tym większym zainteresowaniem przyjąłem pojawienie się drugiej części Steel Panthers, starającej się tym razem pokazać, jak przez ostatnie 50 lat walczyło się na lądzie.

Trzeba powiedzieć uczciwie, że w stosunku do poprzedniej części zmieniło się niewiele. Dodano filmy uprzyjemniające czytanie opisów misji, rodzaje broni dopasowano do czasów, w których rozgrywają się walki, a także dobrano ciekawe scenariusze (m.in. rosyjsko-chińskie potyczki nad Amurem, wojna domowa w Angoli).

Najwięcej pracy włożono chyba w opracowanie niemal pełnego katalogu powojennego uzbrojenia. Trzeba przyznać, że robi on bardzo dobre wrażenie i to z paru powodów. Autorom udało się umieścić w nim nawet rodzaje broni wprowadzone do użytku w latach 90. (jakkolwiek jestem pewien, że czegoś brakuje); znaleźć tam można pokaźny





Mindscape 1996
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 70%
Dźwięk: 71%
Ogółem: 66%



Steel Panthers II

Dystrybucja:

Optimus Bis



SWIV 3D

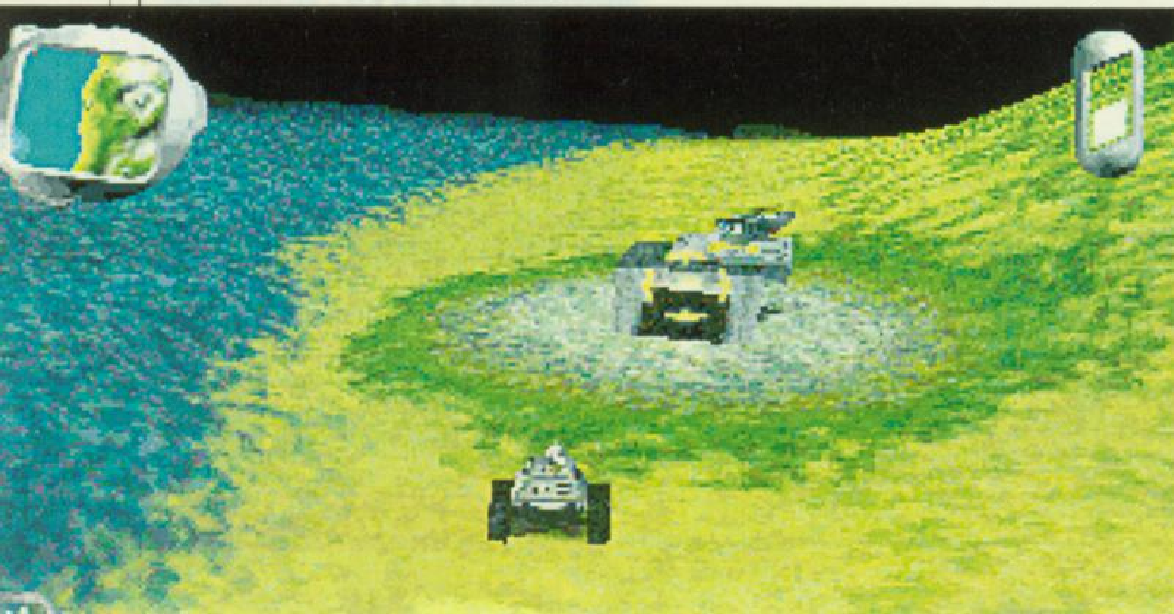
SUNRIDER

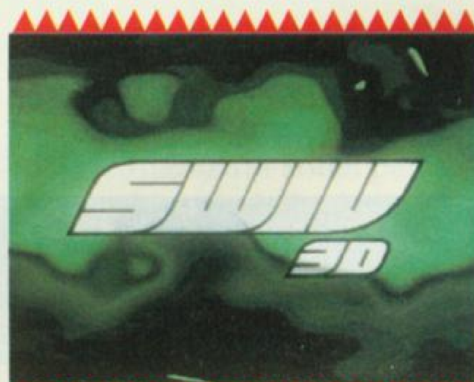
A oto kolejna trójwymiarowa zręcznościówka (z dużą ilością strzelania, jakby napisał jeden z dystrybutorów) – SWIV 3D! Ta gra coś w sobie ma. Najbardziej podobna (pod względem oprawy graficznej) do Thunderhawka 2, ale... tutaj możesz latać helikopterkiem, jeździć superbuggy i innymi pojazdami. Pełna wersja gry zawiera 18 potwornie trudnych poziomów. Nie wystarczy tylko i wyłącznie naciskać spust – przejdziesz co najwyżej pierwszą misję, a potem Twoje chwile są policzone. Trzeba zastosować inną taktykę dla każdego pojazdu. Gwałtowne naloty helikopterkiem, rozwalenie kilku celów i ucieczka za najbliższą górę, to jest to.

Jak wspomniałem, engine przypomina ten z TH2, ale gra nie ma ambicji udawania symulatora. Widok „z godziny szóstej". Latamy (i jeździmy) nad silnie pofałdowanym terenem o konstrukcji zbliżonej do tej z TH2. Wszystkie obiekty są stosunkowo małe, co wymuszone jest taką a nie inną koncepcją gry. Program pracuje w rozdzielczości 320×400. Do tego niezła muzyka i efekty dźwiękowe, na normalnym już dzisiaj poziomie. Całość dobra.

Po świecie jeżdżą czołgi, samobieżne wyrzutnie rakiet przeciw-







SCI 1996
Strzelanina
PC CD-ROM
Grafika: 65%
Dźwięk: 55%
Ogółem: 71%

SWIV 3D

Dystrybucja:

Optimus Bis





wybór broni pancernej (uwzględniono nawet twór polskiej myśli technicznej PT-91 „Twardy"), ale też spory, jak na grę poświęconą bitwom pancernym, zbiór samolotów i śmigłowców. Jedna rzecz nie spodobała mi się w opasłej encyklopedii sprzętowej – unifikacja. Sprawiła ona m.in, iż F4U Corsair pojawił się w Luftwaffe w barwach amerykańskich.

Sama walka niewiele się zmieniła. Misje są zazwyczaj proste: obronić, opóźnić marsz przeciwnika, stoczyć bój spotkaniowy, posuwać się do przodu, atakować. Pomimo nie zmienionych reguł, gra pasjonuje w nie mniejszym stopniu niż jej poprzedniczka. Urozmaiceniem w standardowych bitwach pancernych jest chociażby linia frontu nie przebiegająca zgodnie z naszymi przypuszczeniami, bo pokaźne oddziały wroga przeniknęły (w fazie ich rozstawiania, rzecz jasna) na nasze tyły, zmuszając nas do zmiany planu obrony czy rozpoczęcia misji desantem morskim.

Atrakcji jak widać nie brakuje, choć przeznaczone są raczej dla zamiłowanych strategów, lubiących klasyczne gry wojenne. Ich z pewnością zadowolą 52 scenariusze, 6 kampanii, generator misji i ich edytor. ▲

Minimalne wymagania sprzętowe:

486 DX4/100, 8 MB RAM, CD-ROM 2×.



lotniczych, stoją wieże, baraki, elektrownie i wiele innego tałatajstwa. Całe wielkie mnóstwo (mnóstwo – to więcej niż trzy)! Helikoptery startujące (pyr, pyr...) z ziemi starają się Ciebie staranować (to chyba nowe wcielenie kamikadze), artyleria będzie walić z charakterystycznym (wsiuuu....) dźwiękiem. Ogólnie fajnie jest...

Wymagania (jak podaje producent): Pentiumek (u mnie chodzi na 486 DX4), 8 MB RAM, podwójny „cedes", VGA i karta dźwiękowa. Działa zarówno pod kontrolą DOS, jak i Windows 95 – krążek zawiera obie wersje programu. Specjalnych spowolnień w okienkach nie widać.

Na koniec napiszę tyle: dla miłośników wygodnego wożenia tylnej części ciała, zamiast biegania na własnych kopytach po ziemi, SWIV 3D będzie niewątpliwie gratką. Ta gra wciąga jak odkurzacz od pierwszego przyciśnięcia klawisza, chociaż jest diabelsko trudna. Polecam wszystkim miłośnikom autofire. ▲

Minimalne wymagania sprzętowe:

Pentium, 8 MB RAM, CD-ROM 2×; wszystkie ważniejsze karty dźwiękowe.

GAMBLER

THIRD REICH

(AT)RANDOM

Po raz pierwszy usłyszeliśmy o Third Reich bodajże dwa lata temu, jednak na rynku pojawiła się dopiero teraz. Nie da się niestety ukryć, że w grze nie widać nic, co by uzasadniało tak długotrwałe przygotowania... Dźwięk jest kiepski, grafika funkcjonalna, ale zaledwie w 16 kolorach!

Third Reich to kolejna próba odtworzenia przebiegu całej II wojny światowej na kontynencie europejskim. Strony konfliktu mogą wypowiadać wojnę, tworzyć nowe jednostki (oddziały piechoty, wojska pancerne, marynarka wojenna, siły powietrzne), których liczba ograniczona jest przez punkty produkcji, przydzielane w każdej turze. Zachowana jest, przynajmniej częściowo, zgodność historyczna (pomoc ze Stanów, kolejność ataków niemieckich...) oraz chronologiczna (np. ZSRR nie może natychmiast przystąpić do wojny). Jednak natkniemy się też na różne dziwactwa, np. brak Afrika Korps, włoskie samoloty walczące w ZSRR...



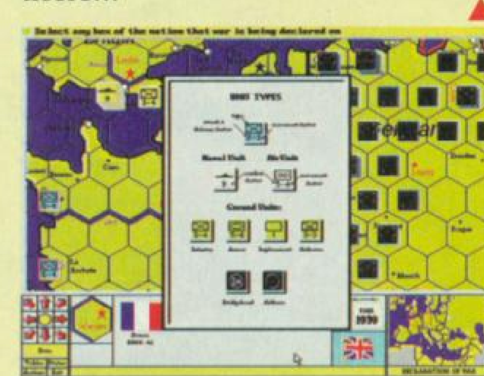
Wymagania sprzętowe:

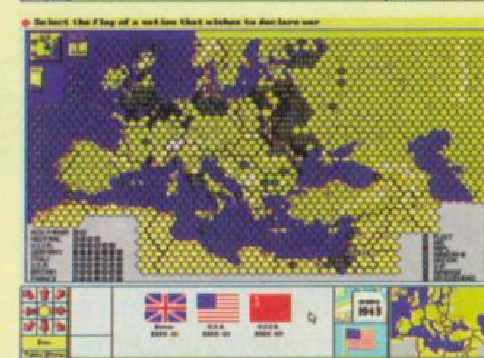
486DX/66, 8 MB RAM, 20 MB na dysku twardym.

Avalon Hill specjalizuje się w przenoszeniu gier planszowych na ekran komputera – nie tak dawno mogliśmy zagrać w Advanced Civilization. Third Reich to kolejne, również niezbyt udane, przedsięwzięcie tego typu. Jak widać, samo przeniesienie gry z planszy na ekran nie wystarcza. Choć pomysł jest ciekawy i ambitny, w efekcie dostajemy coś niemal doskonale przeciętnego. W oczy rzuca się wyraźnie jakaś sztuczność czy też papierowość gry (w końcu trudno się temu dziwić – w oryginale to planszówka). Wszystko jest zbytnio uproszczone – zdobycie stolicy oznacza natychmiastowy sukces, państwo rozpada się, a jego armia przestaje istnieć. Nie należy do atrakcji walka typu „kto da więcej", urozmaicana przez zdarzenia losowe. Samodzielne przekopywanie się przez setki (dosłownie) jednostek, niewielki fragment mapy lub cała Europa, na której praktycznie nic nie widać...

Podejrzewam, że Third Reich znacznie lepiej prezentuje się na planszy, gdy w grze uczestniczy kilka osób (przynajmniej 3).

W Third Reich można pograć. Jednak znacznie więcej rozrywki i satysfakcji dadzą inne gry o podobnej tematyce: Panzer General, Allied General, Steel Panthers... ▲









Avalon Hill 1996
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 40%
Dźwięk: 35%
Ogółem: 50%

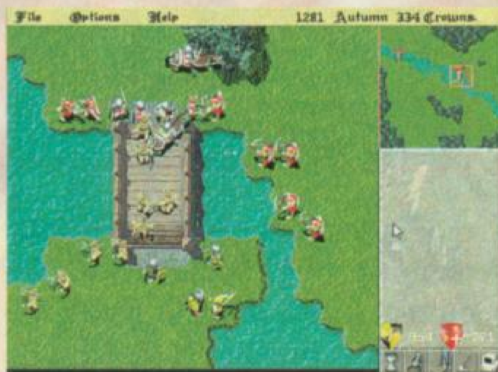
Lords of the Realm II

SIR HASZAK

Średniowiecze najwyraźniej zrobiło wrażenie na programistach firmy Impressions, gdyż w krótkim czasie po raz drugi wydali grę traktującą o nim. Tym razem jest to kompilacja technologii użytej w grze Conqueror A.D. 1086 i pomysłu z pierwszej części Lords of the Realm. W grze zmieniono niemal wszystko i to na lepsze, dzięki czemu z przeciętnej stała się całkiem zajmująca. W podstawowym trybie, czyli kampanii, stajemy przed kolejnymi, coraz poważniejszymi wyzwaniami, polegającymi na podbijaniu coraz większych terytoriów (są scenariusze pozwalające „jednoczyć" Europę, Afrykę, Chiny, Indie, a nawet wybrać się na wyprawę krzyżową).



Podbijanie należy zaliczyć do czynności zdecydowanie przyjemnych, choć niezbyt łatwych do wykonania. Aby podbić jakąkolwiek ziemię, należy najpierw zgromadzić środki, wyekwipować za nie armię lub opłacić najemników i oczywiście uderzyć. O ile uderzanie nie nastręcza większych problemów ze względu na daleko posuniętą indolencję komputera, to przygotowanie armii może sprawiać pewne trudności. Przede wszystkim należy powołać pod broń wieśniaków, którzy wcale się do tego nie palą. Jeśli wcielimy ich do armii zbyt wielu, mogą zacząć palić zamieszkiwany przez siebie kraj, buntując się przeciw postanowieniom swego władcy. Jeśli pobór uda się szczęśliwie zrealizować bez żadnych incydentów, mamy problem z zaopatrzeniem, gdyż mniejsza liczba rąk do pracy natychmiast powoduje zmniejszenie pogłowia bydła, nieobsianie całej ziemi ornej itd. A z głodu, który prowadzi do chorób wszelakich, cóż można zrobić? Oczywiście, bunt.



Problem stanowią również sąsiedzi, którzy w sprawach taktyki są skończonymi głupcami, ale arkana dyplomacji posiedli w stopniu co najmniej zadowalającym. Zdarzyło mi się bowiem, iż atakując jedno z hrabstw na północnym wschodzie, dostrzegłem wroga skradającego się do moich ziem na południowym zachodzie. Złapany ze spodniami w dole, jak to barwnie określają Anglicy, poprosiłem władcę, z którym miałem zawarty sojusz, o drobną sąsiedzką przysługę. Widząc, co się święci sąsiad nie tylko nie przyszedł mi z pomocą, tłumacząc się sprawami wagi państwowej, ale chwilę później wypowiedział sojusz i postanowił skorygować granice swych posiadłości, kosztem mych ziem przylegających do jego domeny. Inny, dostawszy ode mnie prezent, który powinien go powstrzymać od napaści, wkroczył na moje terytorium z jednoznacznym zamiarem zagarnięcia, ale jednocześnie poinformował uprzejmie, jakie ma plany, że zmienić ich niestety nie może i przeprasza za wszelkie niedogodności wynikające z tego powodu. Ot, dyplomata.

> *Wymagania sprzętowe:*
>
> 486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, wszystkie popularne karty dźwiękowe.





Gra kusi nie tylko nowymi wyzwaniami stawianymi przez kolejne scenariusze kampanii – dość rozbudowaną ekonomią obejmującą produkcję żywności (dla chętnych jest trójpolówka) i pozyskiwanie bogactw naturalnych, budową zamków, które aby zdobyć należy najpierw dość długo oblegać – ale także częścią bitewną przypominającą Warcrafta w wersji mini. Bitwy rozgrywane są w czasie rzeczywistym. Można grupować dowolnie duże armie, a zdobywanie zamków zrobiono naprawdę znakomicie (choć o inteligencji dowodzonych przez nas żołnierzy można powiedzieć to samo, co o wrażych dowódcach – totalna beznadzieja).

Lords of the Realm II wydaje się grą niemal doskonałą. Niemal, bo dopatrzeć się w niej można paru lekko kompromitujących usterek. Do wymienionych wcześniej dodałbym np. niekonsekwencję w dostępie do zgromadzonych w skarbcu zasobów (żywność trzeba przewozić, broń ze skarbca dostępna jest w każdym hrabstwie, surowce naturalne należy kupować – z logiką nie ma to nic wspólnego), bardzo angielski wygląd żołnierzy walczących o zjednoczenie Chin lub Indii czy konnych, posuwających niczym po torach. Mimo to następca Lords of the Realm wygląda o niebo lepiej od swego poprzednika zarówno pod względem oprawy, jak i grywalności.

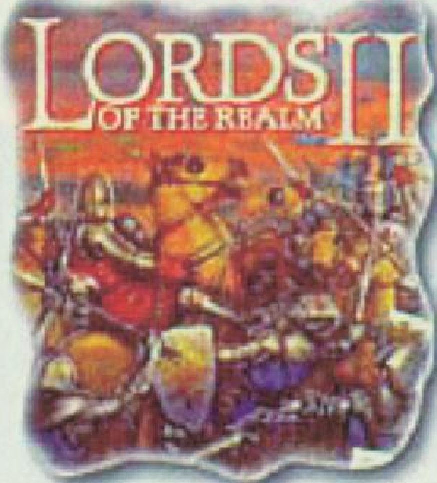


Lords of the Realm II

Dystrybucja:

IPS Computer Group





Sierra On-Line/Impressions 1996
Strategiczna
PC CD-ROM
Grafika: 86%
Dźwięk: 88 %
Ogółem: 81%

FABLE

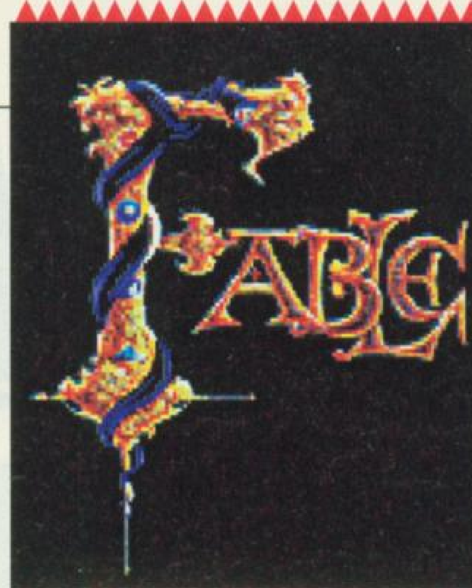
FROGGER

W czasach, gdy mianem przygodówek określa się takie dziwolągi jak Blue Ice lub takie nieporozumienia jak Synnergist, człowieka cieszy każda klasyczna gra, która pojawi się na rynku. Wystarczy, że jest stosunkowo dobrze wykonana, ma klasyczny interfejs, ciekawą fabułę – i już bawi. Tak właśnie było w przypadku Fable. Znudzony nietypowymi grami i wszystkimi niewypałami ostatnich paru miesięcy, zapałałem nagłą miłością do tej gry. W normalnych okolicznościach nie wywołałaby pewnie aż tak gwałtownych uczuć, gdyż nie wyróżnia się niczym nadzwyczajnym. Jest po prostu starannie wykonana i, co najważniejsze, normalna.

Gra dzieje się w świecie fantasy. Ma ładną, ręcznie rysowaną grafikę w wysokiej rozdzielczości, młodocianego bohatera o głupkowatym wyrazie twarzy, klasyczny interfejs, czyli wszystko to, co tygrysy lubią najbardziej. Atmosferą przypomina trochę Lure of the Temptress czy Simon the Sorcerer.







Telstar 1996
Przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 83%
Dźwięk: 74%
Ogółem: 75%



Bohaterem gry jest młody chłopak o imieniu Quickthorpe. Rada starszych wioski wyznacza mu misję – znalezienie czterech magicznych klejnotów, które zagwarantują lepszą przyszłość mieszkańcom. Żeby je zdobyć, Quicktnorpe musi pokonać cztery bestie strzegące klejnotów. Oprawa dźwiękowa jest na przyzwoitym poziomie. Dialogi są zrozumiałe, istnieje możliwość włączenia podpisów. W tle przygrywa sympatyczna muzyczka umilająca zabawę.

Fable nie jest grą zbyt wymagającą. Animacje powinny chodzić płynnie nawet na wolniejszych komputerach, nie mówiąc już o przebiegu samej gry (poruszanie bohatera itp.). Myślę, że spodoba się tym, którzy tak jak ja tęsknią do porządnych przygodówek w starym, dobrym stylu. ▲





Fable

Dystrybucja:

MarkSoft

Minimalne wymagania sprzętowe:

486 DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×.



Daytona USA PC

ALEX

Kolejny przykład obowiązującej w koncernie Sega taktyki: „gra najpierw na automaty, potem na Saturna, na koniec na PC". Daytona USA w wersji na automaty to potężny symulator – w Polsce widywałem modele dla dwóch, a w Londynie nawet dla ośmiu osób. Urok wersji automatowej polega na tym, że kierownica jest sprzężona z siłownikami hydraulicznymi, co powoduje, że szarpie ona, trzęsie się, stawia opór przy manewrach itd. – zupełnie jak w rzeczywistości. To oczywiście gry nie ułatwia, ale o ileż ją uprzyjemnia! Z kolei Daytona na Saturna nie odniosła spodziewanego sukcesu, uchodząc raczej za produkt słabszy od konkurencyjnego Ridge Racera na PSX i dopiero sławny Sega Rally Championship (wersja PC w przygotowaniu) odmienił tę sytuację.



Dlaczego Daytona „zawiodła"? Sprawa jest, moim zdaniem, prosta. Otóż jest to gra zachowująca pozory realizmu. Samochód po uderzeniu w bandę nie wyhamowuje, ale dachuje. Kontrolować poślizg jest niezwykle trudno i najczęściej się to nie udaje (przy prędkości ok. 250 km/h). Tu dygresja: symulatorem jazdy samochodem jest tylko i wyłącznie taka gra, w której jeśli z prędkością ok. 200 km/h uderzamy w drzewo, to widzimy napis „Game over". Dlatego np. Rally Championship symulatorem nie jest, choć ma wiele jego elementów. Więcej na ten temat mógby Czytelnikom opowiedzieć col. Zgred Killer, który jak przywalił swoim Peugeotem w wyjeżdżającą z bocznej drogi ciężarówkę, to się po dziś dzień dziwi, że jeszcze żyje.



AM2/Sega PC 1996
Wyścigi
PC CD-ROM
Grafika: 75%
Dźwięk: 72%
Ogółem: 75%

Daytona oparta jest na oryginalnych wyścigach (formuła Stock), w których po torach zamkniętych ścigają się bolidy osiągające niekiedy i 350 km/h. Zwracam więc uwagę, że nie jest to rajd, gdzie kierowcy są „wypuszczani" na trasę pojedynczo w odstępach minutowych, ale wyścig. Tu oprócz walki z torem (trzy do wyboru, na każdym można jechać zgodnie z ruchem wskazówek zegara lub odwrotnie) mamy też walkę z 30–40 przeciwnikami. Ci zaś potrafią być bardzo wredni i np. bezczelnie zajeżdżać drogę czy spychać nas z toru. Poza tym lawirowanie między kilkoma samochodami nie jest rzeczą łatwą.



Gra oferuje wyjściowo 4 modele wozów (są też ukryte), po 2 z automatyczną i manualną skrzynią biegów, przy czym samochód „w automacie" jest wolniejszy. W trakcie wyścigu nasz pojazd może się nieco zdeformować (idea rozwinięta potem w Destruction Derby) czy też np. stracić ogumienie. W normalnym trybie ścigania (odpowiednio dla torów Easy, Advanced i Pro: 8, 4 i 2 okrążenia) to pestka, ale już w trybie „endurance", gdzie okrążeń jest 10 razy więcej, trzeba zjeżdżać do pitu. Tam mechanicy „zrobią" nam samochód w 10 sekund, zupełnie jak jeden fachura (znów dygresja...), co to podniósł maskę w samochodzie znajomego, uderzył w rozrusznik gazrurką i powiedział: „Zrobione. Należy się pół miliona".

Minimalne wymagania:

Pentium 75, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95.

Czas na sprawy graficzne. Daytona USA, jak wszystkie produkty Sega PC, wymaga minimum Pentium i działa wyłącznie pod Windows 95. Dodam, że mam kartę z dopalaczem 3D i P133, i gra chodzi u mnie w miarę dobrze. Generalnie jednak jest to raczej zalecane minimum. Wtedy zobaczymy naprawdę dopracowane trasy (przy jednej znajduje się pomnik Jeffreya z VF2!) i dokładnie wykonane samochody. Muzyka i efekty świetne, głos mówiący na początku „Gentlemen, start your engines!" sprawia, że od razu czujesz się jak za kierownicą bolida.

Generalnie Daytona USA jest grą ciekawą. Dynamiczna, ale nie tak szalona jak np. Sega Rally, dobrze oddaje klimat wyścigów. Wiele możliwości konfiguracyjnych powoduje, że nie znudzi się nawet po kilku tygodniach grania. Warto zagrać.

Daytona USA

Obie gry różnią się nieco pod względem koncepcji. Daytona USA jako tako trzyma się rzeczywistości, Screamer 2 to „samochodopodobne" szaleństwo z rzeczywistością luźno związane.

Pod względem grafiki maksymalne możliwości obu gier prezentują się imponująco: rozdzielczość 640×480 i 65 tys. kolorów. Przy takich parametrach obrazu obie gry wymagają superkomputera, co najmniej P166 z bardzo szybką kartą graficzną. Screamerowi 2 należy się duży plus za znakomicie przygotowany tryb niskiej rozdzielczości.

Screamer 2 jest na pierwszy rzut oka grą atrakcyjniejszą – kogo bowiem nie bawią szalone poślizgi czy skaczące w powietrzu samocho-

Daytona USA PC

Dystrybucja:
Bobmark





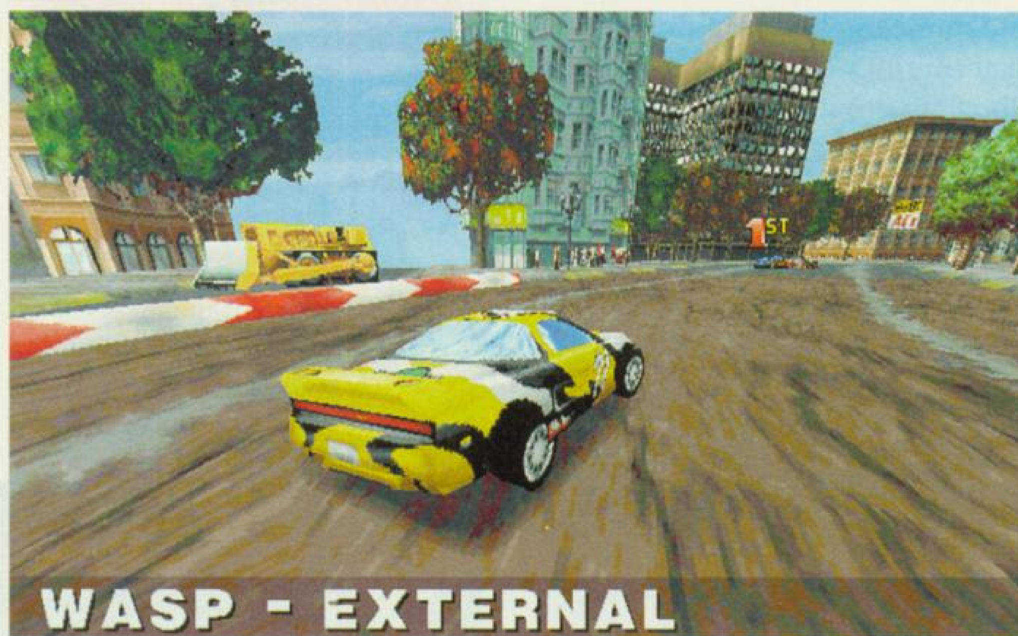
SCREAMER 2

KRISTOFF

Grupa Graffiti Studios kazała nam czekać cały rok na sequel najpopularniejszej samochodowej zręcznościówki ostatnich lat. Zdążyła nawet w tym okresie zmienić nazwę na Milestone. Ale warto było czekać, bo kiedy po raz pierwszy zasiądziesz do Screamera 2, „porazi Cię" jego szybkość i piękno grafiki.

Zabawę z S2 rozpoczynasz od wyboru teamu. Condor, Angels, Wasp i Zeus – każdy z nich maluje swoje samochody w charakterystyczne barwy. Wszystkie drużyny mają na wyposażeniu cztery modele bolidów: Toyota Supra, Honda Acura NSX, Porshe 911, Masta M5 Miata. Choć parametry techniczne maszyn są bardzo podobne, możesz dostosować je do swojego stylu jazdy. Regulować można: hamulce, wspomaganie kierownicy, rodzaj ogumienia, ciśnienie w oponach, przednie i tylne zawieszenie. Przewidziano możliwość zapamiętywania kilku konfiguracji samochodu.

Ta opcja, charaktertystyczna dla symulatrów, jest dostępna tylko w jednym z trzech trybów gry – Championship, gdzie ścigasz się o mistrzostwo ligi. Pozostałe to Arcade i Time Attack (ten ostatni typowo treningowy).


WASP - EXTERNAL

Minimalne wymagania:

486 DX 66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, karta graficzna VGA.

vs Screamer 2

dy? Daytona jest mniej powabna, choć z drugiej strony dzięki mnogości przeciwników od początku można z kimś powalczyć, co w S2 jest trudne, bo wszyscy trzej przeciwnicy od razu nam „odjeżdżają".

W S2 mamy oficjalnie 6 perfekcyjnie przygotowanych tras i 4 samochody (nie licząc ukrytych), w Daytonie – 3 tory i 4 wozy.

Podsumowując: zgodnie z oczekiwaniami, Screamer 2 okazuje się grą lepszą. Warto jednak zwrócić uwagę, że Daytona USA jest tylko niewiele słabsza, mniej głośna, ale też znakomita. (alx)

Screamer 2

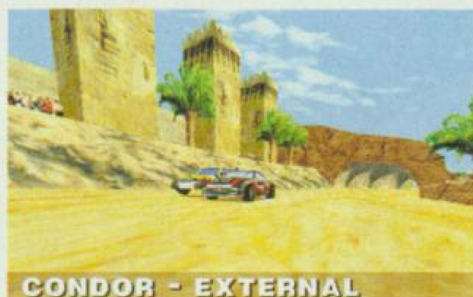
Dystrybucja:

IPS Computer Group





Po podjęciu powyższych decyzji pozostaje tylko zasiąść za kierownicą. W S2 ścigasz się na trasach całego świata. Sześć państw z 3 kontynentów wita Ciebie i Twoich przeciwników najróżniejszymi warunkami jazdy. Będziesz musiał stawać w szranki na mokrych szosach Anglii, w kolumbijskiej dżungli, na piaskach Egiptu, w wietrznych szwajcarskich Alpach, na ulicach San Francisco i w śnieżnej Finlandii. Natomiast nie wiadomo, w którym kraju znajduje się siódmy, bonusowy tor, bowiem wybudowano go w podziemiach. W dodatku na każdej z tras mogą Cię zaskoczyć inne warunki pogodowe (deszcz, mgła) lub przeciwieństwo dnia (znaczy noc).


CONDOR - EXTERNAL

Scenerie wykonano perfekcyjnie. Renderowane w 65 tysiącach kolorów. Roślinność, topografia terenu, zabudowania, zwierzęta i inne elementy poszczególnych tras są niezrównane. Pojawiają się w nich animowane obiekty: szumiący wodospad, olbrzymi obracający się szyld sklepowy, koło młyńskie etc. Nie zapomniano o takich szczegółach, jak inne środki lokomocji: helikoptery, pociągi, tramwaje.

W czasie jazdy towarzyszy Ci muzyka techno. Na krążku znajduje się osiem szybkich muzycznych kawałków. A jeśli nie lubisz izolować się w swojej samochodowej kabinie od odgłosów otoczenia, będziesz miał okazję usłyszeć na tle pracującego silnika „śpiew" wilków, trzepot ptasich skrzydeł i brawa widzów.



Walcząc o pierwsze miejsce, często nie masz czasu na podziwianie efektów audiowizualnych Screamera 2, ale znakomitą okazję do tego masz zaraz po wyścigu. Powtórka naszych wyczynów budzi tyle samo emocji co samo ściganie. Najefektowniejsze ujęcia pochodzą z kamer zainstalowanych wokół trasy. Reżyserowali je prawdziwi profesjonaliści.

S2 – świetny, gdy się gra samemu – jest jeszcze lepszy, gdy gramy przeciw człowiekowi. Można grać po sieci (do czterech osób jednocześnie), przez kabel łączący dwa komputery lub na jednej maszynie (ekran podzielony na dwa okna). Ta ostatnia opcja, ostatnio dość rzadko spotykana, jeszcze bardziej podnosi wartość produktu Milestone.


ZEUS - EXTERNAL

Nawet jeśli nie posiadasz dość mocnego sprzętu (czyt. Pentium 133 i odpowiedniego monitora) Screamer 2 w 256 kolorach nęci szykością i grafiką. Bez wątpienia należy do czołówki gatunku wyścigów zręcznościowych i jeszcze długo w niej pozostanie.

PS W następnym numerze Gamblera kody do S2 (cztery dodatkowe samochody, wow!) i konkurs.



Virgin I.E./Milestone 1996
Wyścigi
PC CD-ROM
Grafika: 90%
Dźwięk: 80%
Ogółem: 93%

RACE MANIA

TYMOTEO



Flair Software 1996
Wyścigi
PC CD-ROM
Grafika: 59%
Dźwięk: 75%
Ogółem: 70%

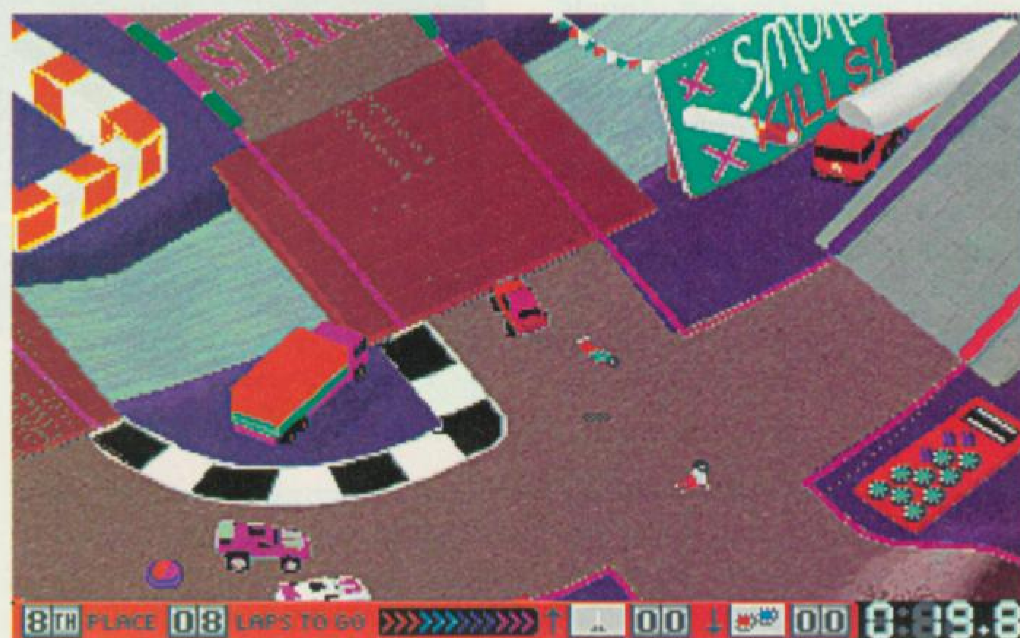
Minimalne wymagania sprzętowe.

386 DX, 4 MB RAM, CD-ROM 2×.

Oto mamy nowe wyścigi samochodowe w stylu Micro Machines. Samochody widzimy w rzucie izometrycznym. Jest wiele typów do wyboru, każdy ma inną charakterystykę. Kieruje się nimi „wygodnie". Można strzelać, puszczać olej na jezdnię i przepychać się. Na trasie leżą bonusy i latają ciała wścibskiej widowni. Jeździ się całkiem fajnie. Trasy są urozmaicone licznymi dołkami i skoczniami. O bolidy trzeba dbać, reperować, kupować rezerwowe, uzupełniać amunicję. Można się ścigać na wiele sposobów i na wielu torach. Dostępna jest opcja gry we dwóch, ale żeby działała musiałem wgrać UNIVBE. Mimo że Race Mania działa w niskiej rozdzielczości, grafika nie wygląda źle. Kolorowe menu urozmaicone animacjami, niezły dźwięk oraz muzyka wprost z CD niewątpliwie dodają uroku. Zabawa, jak na taką prostą grę, jest świetna. Nie bez znaczenia są niskie wymagania – wystarczy każde 486 i 4 MB RAM. Race Mania to program skierowany raczej do młodszej publiczności, mający wiele uroku, ale będący technologicznie troszkę w tyle. ▲

Race Mania
Dystrybucja: MarkSoft





TIME PARADOX

FROGGER

Minimalne wymagania sprzętowe:

386 DX, 4 MB, CD-ROM 2×, wszystkie najpopularniejsze karty muzyczne.

Kay zostaje wezwana przez Radę. Znana z wcześniejszych wyskoków Morgana znowu sprawia kłopoty i należy ją uspokoić. Kay będzie musiała sprowadzić krnąbrną Morganę z powrotem, przed oblicze Rady, a potem naprawić wyrządzone przez nią szkody.

Time Paradox to nowa gra przygodowa firmy Flair Software. Określenie nowa wiąże się z rokiem wydania, bo na pewno nie z zastosowanymi pomysłami. Zarówno oprawa graficzno–muzyczna, jak i interfejs (odmiana starego, poczciwego SCUMM-a) są bardzo przestarzałe. Bohaterką gry





jest rudowłosa laska o imieniu Kay, ubrana w czerwony, obcisły kostium. Poszukiwanie Morgany rozpoczyna na leśnej polance.

Time Paradox oferuje graczowi grafikę w niskiej rozdzielczości i w 256 kolorach. Dosyć barwna i przyjemna dla oka, ale niestety zupełnie nie wytrzymuje porównania z oprawą innych przygodówek obecnych na rynku. Stosunkowo ładnie narysowana jest postać Kay – zaokrąglona gdzie trzeba, długie włosy, ma też czym oddychać. Oprawa dźwiękowa nie należy do oszałamiających. Większość dialogów to napisy, z rzadka odzywa się głos lektora. Muzyki nie ma prawie wcale. W sumie prezentuje się to dość żałośnie.

Sytuację ratuje trochę spora dawka świeżego humoru. Wypowiedzi Kay potrafią czasami rozśmieszyć, dzięki czemu można wytrwać przy grze.

Time Paradox należy do grupy gier, o których zapomina się po trzech miesiącach. Raczej nie polecam kupna, ale można chwilę pograć. A najlepiej namówić kumpla, żeby kupił.

Flair Software 1996
Przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 54%
Dźwięk: 46%
Ogółem: 48%

Time Paradox

Dystrybucja: MarkSoft

NECRODOME

KORNI

Necrodome to kolejna gra domopodobna stworzona przez Raven Software. Nowością jest wprowadzenie do gry samochodu jako „głównego środka wrogobójczego". Wprawdzie pomysł taki pojawił się wcześniej w grze Quarantine – ale w nieco innym wydaniu.

Fabuła Necrodome jest typowa. Ludzie przyszłości spragnieni przemocy, wymyślili sport, w którym jeżdżą sobie po Arenach uzbrojonymi pojazdami i walą do wszystkiego, co się rusza.

Areny te rozmieszczone są w ok. 30 miastach USA i wszystkie dostępne prawie od razu. Na każdej z nich głównym celem jest zdobycie i odwiezienie na miejsce startu flagi, a dodatkowym może być zniszczenie jakichś obiektów. Na przeszkodzie stoją „strażnicy" Areny oraz bramy uaktywniane za pomocą ukrytych przełączników.

Większą część czasu spędzamy w naszym 4-kołowym automobilu, z wyglądu przypominającym opancerzone buggy. Na dachu w wieżyczce (sama celuje) mamy działko laserowe, armatę bądź wyrzutnię pocisków sterowanych, a z wnętrza kabiny wystaje chaingun albo wy-





MICROSOFT SOCCER

KRISTOFF

Bezkonkurencyjny pod względem odwzorowania rzeczywistości produkt Microsoft odsłoni przed Wami prawdziwy obraz piłki nożnej. Obserwując mecz piłkarski w MS, możemy wyrobić sobie na przykład takie oto poglądy na współczesny futbol.

Piłka nożna to bardzo brutalna gra. Co chwila jakiś piłkarz pada na zieloną murawę. Podcięty, popchnięty czy kopnięty. Nieważne, sędzia i tak interweniuje raz na dziesięć padów. Od razu widać, że facet w czerni to profesjonalista. Nie daje się nabrać na popisy aktorskie piłkarzy. Nawet gdy widownia się burzy, bo na boisku leży czterech z nosami w trawie.

Wymagania:

Windows 95, 486 SX, 8 MB RAM, CD-ROM 2×.

Piłkarze to niezłomni fighterzy. Ich poświęcenie, bohaterstwo, kondycja fizyczna oraz umiejętności gry w defensywie sprawiają, że bramki padają bardzo rzadko. W dodatku bramkarze ratują swoje zespoły z niebywałych opresji. Wydaje się czasem, że na tej pozycji grają też słabeusze. Puszczają piłki, które przelatują im na wysokości nosa lub strzały po ziemi z 35 metrów, wpadające do bramki przy słupku. Ale przecież najlepszym może się zdarzyć słabszy dzień.

Kibice cieszą się z każdego gola, którego są świadkami, ale nie jest to reakcja spontaniczna. Widownia pozostaje statyczna, wszyscy siedzą w tych samych pozycjach i słychać tylko ich radość.

Dziwię się im bardzo, bo zawodnicy choć nie prezentują na boisku (w MS) efektownych zagrań, skrupulatnie wykonują założenia taktyczne. Dominująca taktyka, którą stosuje większość drużyn, opiera się na podaniach od nogi do nogi i szybkim biegu z piłką, jeśli piłkarz ma przed sobą wolne pole. A jeżeli futbolówka znajdzie się za blisko pola karnego, obrońcy wykopują piłkę jak najdalej w trybuny. Taka skrupulatność powinna być nagradzana owacją na stojąco.





Gole są rzadkością i nie mamy szans zobaczyć ich na powtórce. Stają się dzięki temu prawdziwym rarytasem meczu. Telewizja płaci ogromne pieniądze za prawa do transmisji meczów międzypaństwowych (w dodatku jest wyrozumiała dla kibiców na stadionach; nie pokazuje powtórek – zapewne, by ich nie krzywdzić, gdyż nie mogliby w odróżnieniu od nas ich zobaczyć). Płaci, ale i potrafi je atrakcyjnie sprzedać widzom przed szklanym ekranem (monitorów), to znaczy nam. Cały czas kontrolujemy obiektyw kamery przekazującej obraz meczu zawsze w klasycznej, izometrycznej perspektywie. Oczywiście, możemy zmieniać stopień zbliżenia, kiedy tylko dusza zapragnie (dostępne są aż dwa stopnie)!

Microsoft Soccer nie tylko jest bezkonkurencyjny, ale i bezcenny. Nie wiem, czy ktoś byłby w stanie zapłacić taaaaką cenę za taką grę.



Microsoft 1996
Sportowa
PC CD-ROM
Grafika: 63%
Dźwięk: 45%
Ogółem: 25%

Microsoft Soccer
Dystrybucja: Microsoft Polska

Wymagania sprzętowe:

P60, Windows 95, 16 MB RAM, CD-ROM, SVGA 1 MB.

rzutnia rakiet. Ciekawą opcją jest możliwość opuszczenia pojazdu w towarzystwie ręcznego obrotowego granatnika. Przydaje się to, gdy gdzieś nie możemy wjechać, albo nie mamy już czym jechać (wracamy po nową brykę).

Na planszy – oprócz amunicji, osłon i zestawów naprawczych – możemy znaleźć dodatki w postaci pojemników z paliwem przyspieszającym, napalmem oraz świec dymnych. Wróg dzieli się na piechotę (goście z różnymi pukawkami) i pojazdy (m.in. czołgi, jeżdżące tarany, transportery opancerzone).

Necrodome ma opcję gry w sieci w trybie kooperatywnym lub kompetytywnym (jeden przeciw drugiemu). W tym pierwszym wszyscy współpracujemy, mając możliwość „naparzania się": zajmujemy miejsca w tym samym pojeździe – kolega prowadzi, ja obsługuję wieżyczkę. W drugim kreujemy drużyny (też można parami) albo walczymy wszyscy przeciw wszystkim.

Muszę przyznać, że program mnie nie zachwycił. Grafika wygląda dobrze dopiero w wysokiej rozdzielczości i wymaga wtedy zainstalowania akceleratora graficznego DirectX, dostarczonego wraz z grą. Otoczenie jest zróżnicowane (lawa, śnieg, pustynia itp.), lecz mimo to cechuje je szarawa monotonia – zwłaszcza ściany. Postacie wroga też nie są zbyt ciekawe, nieco lepiej wyglądają pojazdy. Efekty dźwiękowe na średnim poziomie, muzyczka trochę lepsza.

Nie sądzę, aby gierka pobiła (w swej kategorii) aktualne hity, których nazwy wszyscy znacie. Ambitny pomysł, ale średnia realizacja. ▲



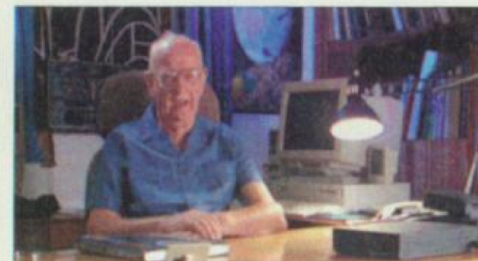
NECRODOME

SSI/Mindscape 1996
3D
PC CD-ROM
Grafika: 59%
Dźwięk: 55%
Ogółem: 58%

RAMA

FROGGER

Przyszłość. W układzie słonecznym pojawia się olbrzymi, cylindryczny statek kosmiczny. Zostaje ochrzczony imieniem Rama. Po długim i żmudnym przeszkoleniu dwunastu kosmonautów wyrusza na jego pokład. Zadanie mają proste – zbadać statek, dowiedzieć się, skąd przybył, kto go zbudował, zabrać na Ziemię wszystkie przedmioty mogące mieć wartość naukową. Niestety, w kilka godzin po wylądowaniu misji na pokładzie Ramy jej dowódca umiera w tajemniczych okolicznościach. Ty zostajesz wysłany na jego miejsce. Będziesz musiał borykać się nie tylko z obcymi istotami, ale również z bandą rozwydrzonych naukowców, którzy nie zawsze chętnie ze sobą współpracują. Sytuację dodatkowo komplikuje fakt, że w odróżnieniu od poprzedniego dowódcy nie znasz tych ludzi.



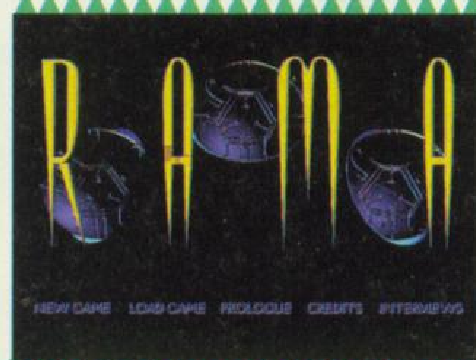
Rama powstała na podstawie powieści Arthura C. Clarke'a i Gentry'ego Lee pod tym samym tytułem. A właściwie na podstawie całej serii, bowiem Rama doczekała się kontynuacji. Nie wtajemniczonym przypomnę, że Clarke jest to człowiek, który popełnił nudziarstwo pod tytułem „Odyseja kosmiczna 2001" okrzyknięte bodaj najlepszym dziełem science—fiction naszego wieku. Już wiecie, co się święci, nie? I macie rację. Rama jest równie nudna i udziwniona jak Odyseja. Zamiast akcji, strzelania, graficznych fajerwerków, krwi i ufoludkowych flaków – a tego oczekują gracze – mamy studium psychologiczne załogi, która znalazła się w nietypowych warunkach i mocno dyskusyjną „wizję technologii" Obcych.

Stosunkowo najmocniejszą stroną Ramy jest jej scenariusz (chociaż mnie nie przypadł do gustu). Było nie było, Arthur C. Clarke to postać słynna i zaangażowanie go do produkcji gry komputerowej musiało wpłynąć na jej jakość. Chociaż z drugiej strony, Spielberg też maczał palce w przemyśle gier i wyszedł z tego szmelc kompletny (mówię o grze The Dig). Tu jednak sprawa wygląda nieco lepiej. Scenariusz może się mniej lub bardziej podobać, ale przynajmniej jest wewnętrznie spójny.





Rama zajmuje trzy kompakty – szczerze mówiąc, nie wiem na co (oprócz filmowanych wywiadów z Clarke'em). Nie sądzę, żeby stała się wielkim przebojem, mimo szumnych zapowiedzi Sierry. Jak już sygnalizowałem jakiś czas temu, firma ta sprawia wrażenie, jakby przechodziła kolejny z cyklicznych kryzysów. Po miernej grze Urban Runner i jeszcze gorszej Lighthouse nadszedł czas na średnią Ramę. Miejmy nadzieję, że nadchodząca milowymi krokami Phantasmagoria 2 przełamie złą passę. ▲



Sierra 1996
Przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 58%
Dźwięk: 56%
Ogółem: 57%

Minimalne wymagania sprzętowe:

486 DX4/100, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, Windows 95.



Rama

Dystrybucja: IPS Computer Group

Ultimate Soccer Manager 2

KRISTOFF

Najwięcej menedżerów piłkarskich sprzedaje się w Anglii. Do tej pory na Wyspach niepodzielnie królował Championship Manager 2 Season 96/97. Ultimate Soccer Manager ma szanse, by go zdetronizować. Spójrzmy co nam

Ultimate Soccer Manager 2

Dystrybucja: z nieoficjalnych (aczkolwiek dobrze poinformowanych) źródeł dowiedzieliśmy się, iż gra prawdopodobnie nie będzie dystrybuowana w Polsce.



oferuje nowy produkt z Sierra On-Line.

Środowisko USM 2 to nie wyłącznie tabelki z wieloma współczynnikami, danymi statystycznymi i innymi cyferkami, choć i tych nie brakuje. W grze poruszasz się po pomieszczeniach klubu piłkarskiego. Wszystkie wykonano w grafice SVGA. Naprawdę cieszą oko. W dodatku nie są to puste pomieszczenia. Pracują w nich ludzie, którym możesz spojrzeć w oczy i z którymi możesz porozmawiać (dobre efekty dźwiękowe). Jako menedżer klubu bierzesz czynny udział w zarządzaniu jego finansami. Masz decydujący głos w sprawie kontraktów reklamowych, sprzedaży pamiątek klubowych, cen produktów oferowanych przy stadionie (od hamburgerów po program meczu), cen biletów etc... Wszystkie sprawy związane z pieniędzmi są w Twojej gestii (najładniej od strony graficznej została rozwiązana rozbudowa stadionu; wszystkie budyneczki wykonano w SVGA; można je dowolnie ustawiać wokół płyty boiska, można je również rozjeżdżać buldożerem).

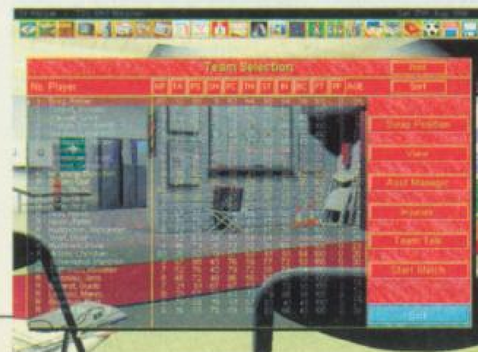
Wymagania minimalne:

486 DX 33, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, karta graficzna SVGA, mysz.

Analiza danych finansowych, a następnie na jej podstawie maksymalizacja zysków może trwać w nieskończoność. Dlatego USM 2 stanowi nie lada gratkę dla tych z Was, którzy lubią rozrywkę umysłową tego rodzaju.

Z drugiej strony – dobrze dla pozostałych, że w miarę łatwo można zapanować nad stanem kasy, nie zagłębiając się w liczne histogramy dochodów klubu.

W czysto sportowych kwestiach menedżerskich służy Ci pomocą kilkuosobowy sztab szkoleniowy.





Twoją prawą ręką jest asystent. Zawsze możesz go zapytać, co sądzi o Twoich decyzjach szkoleniowych lub, w pełni zdając się na jego osąd, zlecić mu wykonanie niektórych zadań samodzielnie od początku do końca. Do Twoich trenerskich obowiązków należy między innymi ustalenie dokładnego (co do godziny) kalendarza zajęć piłkarzy, przydzielenie indywidualnej ścieżki treningowej wybranym zawodnikom i opracowanie taktyki na poszczególne mecze w sezonie. Opcje te zostały bardzo dokładnie rozpisane.

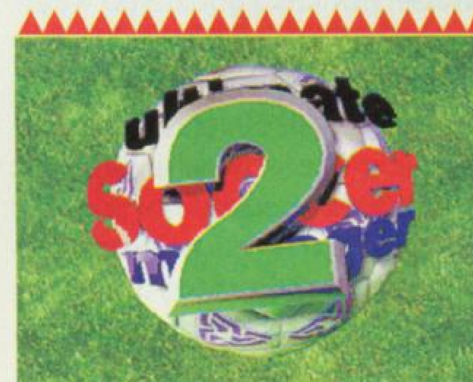


Ze szczególną dbałością przedstawiono sposób opracowywania własnej taktyki meczowej. Sam tworzysz schemat poruszania się po boisku poszczególnych zawodników. Zarówno przy stałych fragmentach gry (rzut wolny, rożny...), jak i w mniej konkretnych sytuacjach. Pod tym względem USM 2 bardzo przypomina grę Player Manager 2. Tam też boisko podzielono na sektory, a Ty ustalałeś, w których miejscach na murawie powinni znajdować się piłkarze, gdy piłka będzie w danej części boiska.

Dobrze, że Ci, którzy nie lubią bawić się skomplikowanymi edytorami mogą znaleźć w „biblioteczce" USM 2 dużo więcej niż dziesięć taktyk.

Największym atutem produktu Sierry są dwa nowe (w porównaniu z konkurencją) rozwiązania. Pierwsze – możliwość prowadzenia jakiejkolwiek drużyny (nawet z najniższych lig) z trzech krajów europejskich: Anglii, Francji i Niemiec. Znakomity pomysł i „wymierny finansowo" dla Was. Bo na przykład, aby móc prowadzić kluby z trzech różnych lig europejskich w grze Championship Manager 2 trzeba byłoby kupić 3 oddzielne programy. Druga nowość – możliwość nielegalnej działalności, znaczy przekupstwa (co zresztą „żywcem" przeniesiono z części pierwszej)!

Ultimate Soccer Manager 2 jest najpełniejszym symulatorem pracy menedżera klubu piłki nożnej, jaki widziałem. Każdy szanujący się fan gier tego typu powinien ją posiadać.



Sierra/Impressions 1996
Sportowa
PC CD-ROM
Grafika: 78%
Dźwięk: 65%
Ogółem: 88%

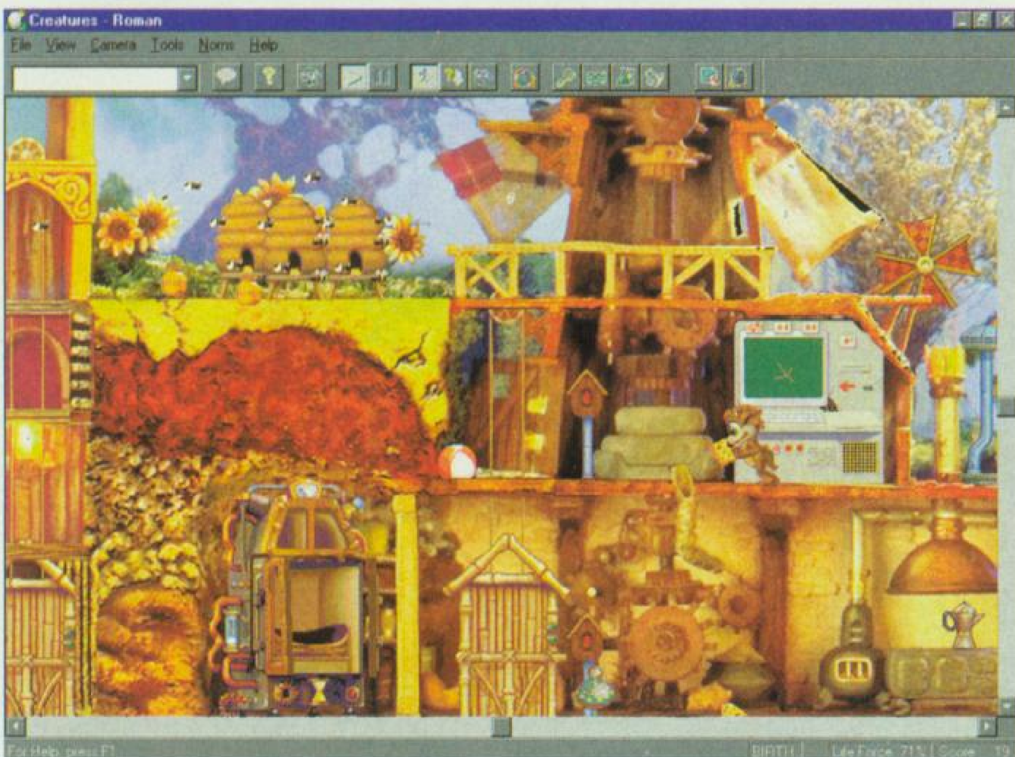
CREATURES

TYMOTEO

Większość produkowanych programów komputerowych to symulatory czegoś tam. Niektóre mają sprawić, że poczujemy się jak za sterami śmigłowca, myśliw-

Minimalne wymagania sprzętowe:

486 DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×.





ca, pojazdu wodnego lub kosmicznego (Wing Commander, Tie Fighter i inne). Pecety pozwalają kierować losami wielkich bitew (The Civil War) i prowadzić ku zwycięstwu jakąś rasę (Warcraft). Symulowane bywa budowanie miast (SimCity), a także całych cywilizacji i kultur (to wiadomo). Niektóre firmy produkują nawet symulatory systemów operacyjnych (Okna 95).

Firma Warner Interactive wprowadziła na rynek grę, będącą bardzo niecodziennym symulatorem. Produkt ten umożliwia hodowlę, a raczej wychowywanie inteligentnych stworzonek.

Creatures

Dystrybucja: Optimus Bis

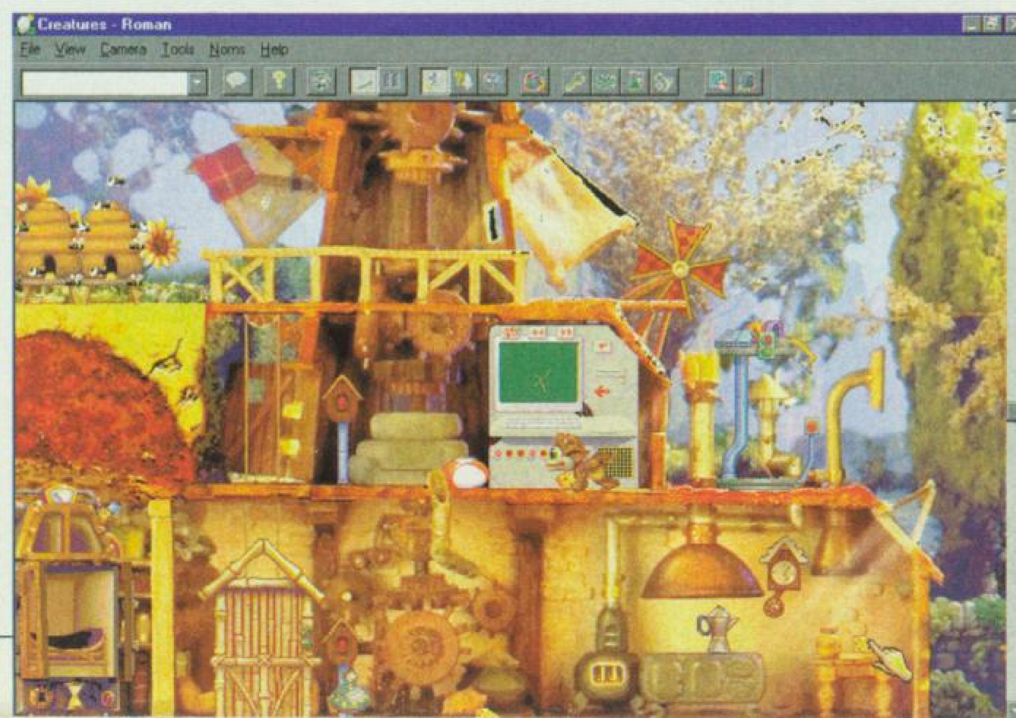
Dostajemy sześć jaj, z których wykluwają się creatures. Z jajami trzeba obchodzić się ostrożnie, bo są nagrane na dyskietkę i zgodnie z prawami natury, nie nadają się do ponownego użycia po tym, jak coś się z nich wykluje. Radzę zatem zrobić kopię EGG DISK-u, zanim zaczniecie grę.

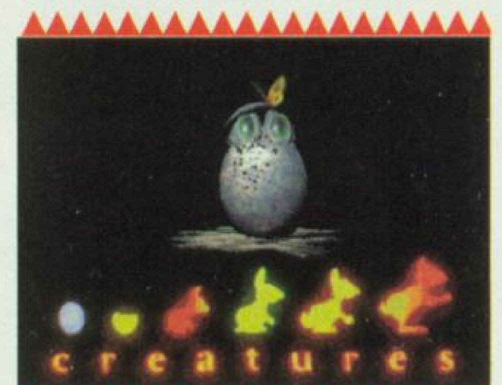
Po osiągnięciu dojrzałości płciowej osobniki pochodzące z inkubatora mogą się rozmnażać. W ten sposób utrzymywana jest ciągłość populacji i jej rozwój. Dochowanie się pokaźnej liczby stworzonek wcale nie jest łatwe. Jednak gra nie ogranicza się tylko do kontrolowania prokreacji u creatures. Symulowany jest też ich rozwój umysłowy. Maluchy uczą się mówić, klecą proste zdania. Należy nauczyć je jeść, dbać o ich zdrowie itp., w przeciwnym razie mogą się rozchorować i umrzeć! Można je skarcić, dając klapsa lub pogłaskać po pyszczku w ramach pochwały (czadersko wtedy chichoczą). Każdy maluch może dostać metryczkę urodzenia z własnym imieniem i zdjęciem. Dostępne są środki pozwalające leczyć nasze pupilki. Możemy też modyfikować geny u kolejnych pokoleń, tak żeby wychować jak najmądrzejsze pociechy.

To wszystko dzieje się w bardzo rozległym świecie, pełnym ciekawych przedmiotów, pięknych ogrodów, kwiatów, ptaków. Miła sceneria, właściwie nie skażona paskudną techniką, pozwala niezauważalnie i całkowicie bezboleśnie wtłoczyć do głowy gracza masę podstawowych informacji na temat wychowywania „dzieci", genetyki, znaczenia hormonów i przebiegu procesów chemicznych zachodzących w organizmach żywych.

Element edukacyjny jest niewątpliwie ogromną zaletą tej gry. Jednak nie ogranicza się ona tylko do podania encyklopedycznych wiadomości. Gra uczy też odpowiedzialności i opiekuńczości, dzięki wytworzeniu swoistej więzi między graczem a creatures. Dziwne, co? Nie trzeba nikogo zabijać, ani przerabiać na konfiturę. Niecodzienne, ale godne pochwały. Pomysł jest oryginalny. Szkoda, że Creatures są dostępne tylko w wersji anglojęzycznej, co niewątpliwie utrudni zabawę młodszym graczom. Pomimo tego gra z pewnością jest godna uwagi i polecenia. Zapraszam i życzę miłej zabawy.







Warner Interactive International
1996
Symulator
PC CD-ROM
Grafika: 80%
Dźwięk: 75%
Ogółem: 78%

5 lat LUPUS


Od lewej: Z. Dziarnowski (OPTIMUS), S. Kulągowski (Polska Online) J. Dzięga (Positive S.A.)


Od lewej:
G. Kowalczuk, Softpoint
K. Golachowski, LUPUS
P. Kakiet, LUPUS
H. Dyczkowska, LUPUS






E. Pleszczyńska, Fundacja Pomocy Informatykom Niepełnosprawnym Ruchowo


Od prawej: W. Kawecki (HP), P. Biernacki (Micrografx) T. Niesłuchowski (ACER)




Po prawej: Ch. Piazauti, Olivetti




Od lewej: W. Sielski (Microsoft), W. Migut (TELEINFO)

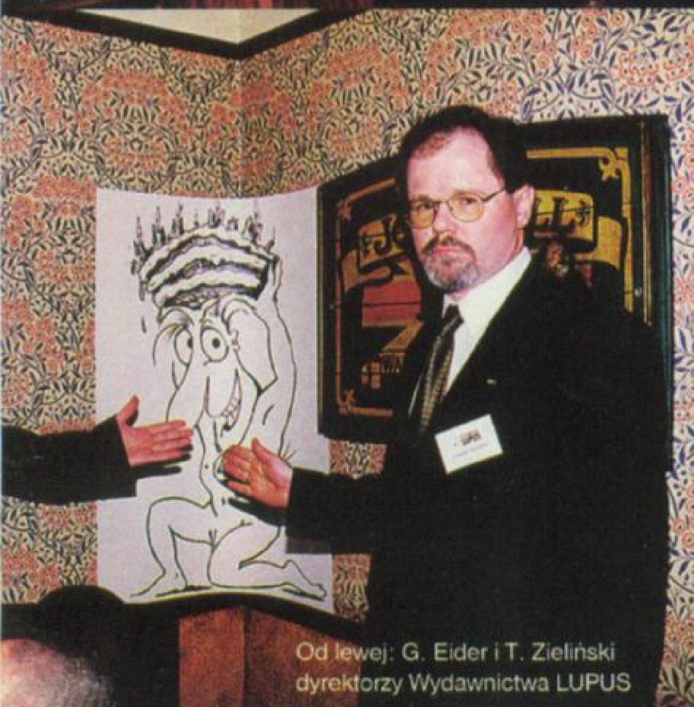
-a Spółki z o.o.

WYDAWNICTWO LUPUS


Od lewej: J. Modzki (TCH Components), A. M. Woronow (LUPUS), T. Krusiewicz i W. Drużkowski (California Computer)


Od lewej: G. Eider, P. Kakiet (LUPUS) S. Szczypka (Studio Str), M. Setlak (LUPUS)


Od prawej: A. Jabłoński (CPI) G. Staruch (Unicorn) M. Gondzio (Interdesign)


Od lewej: G. Eider i T. Zieliński dyrektorzy Wydawnictwa LUPUS

Tak bawili się goście, przyjaciele i współpracownicy LUPUS-a na spotkaniu z okazji piątej rocznicy istnienia naszego Wydawnictwa w jego obecnej formie. Nasza historia jest jednak znacznie dłuższa: już w grudniu 1989 roku ukazał się zerowy numer PCkuriera, który zapoczątkował działalność wydawniczą. Przekształcenie prawne w Spółkę z o.o. nastąpiło w grudniu 1991 roku – stąd nasz jubileusz.

Virtual i-glasses!

Jeśli doszedłeś do perfekcji we władaniu joyem lub kursory klawiatury wbijasz z szybkością światła, a myszkę obłaskawiłeś tak, że je Ci z ręki, mamy dla Ciebie następną propozycję – zapomnij o rękach i zacznij ćwiczyć giętkość karku i elastyczność szyi.

Nie jest to propozycja mająca na celu poprawienie ukrwienia Twoich szarych komórek, lecz wstęp do zdobycia kolejnej umiejętności – posługiwania się urządzeniami tzw. rzeczywistości wirtualnej. Po testowaniu ciężkiego VFX1 i ściskającego czaszkę CyberMaxxa przyszła kolej na Virtual i-glasses! Jak wskazuje nazwa, są to raczej okulary niż kask; ich masa wynosi zaledwie 0,23 kg, można więc bez większego trudu „biegać" dość długo po wirtualnych labiryntach. No, chyba że ktoś ma skłonności do tzw. choroby lokomocyjnej, gdy jego sensory motoryczne poddawane są stresowi przez bodźce środowiska rzeczywistego lub urojonego (wirtualnego). Ale i to konstruktorzy wirtualnych gogli przewidzieli. Po zdjęciu specjalnej osłonki, znajdującej się za ekranikami o przekątnej 0,7 cala i rozdzielczości 180 tys. pikseli (odpowiednik 320×200 przy 256 kolorach lub 640×480 przy 16 kolorach na monitorze), odbiorca nie jest całkowicie odcięty od naturalnego otoczenia i przestaje zazwyczaj mieć nudności.



Jakość obrazu na ekranach i-glasses! nie jest oszałamiająca, ale można na nich odbierać obrazy trójwymiarowe (stereoskopowe), jeśli oczywiście dany program komputerowy został do takiego odbioru przygotowany. Wspomniane wcześniej ćwiczenia karku przydadzą się, gdy będziemy chcieli skorzystać z tzw. sztucznego błędnika (head tracker). Jest to moduł urządzenia ulokowany z tyłu i zastępujący myszkę, kursory lub joystick. Ruszając głową w płaszczyźnie poziomej i pionowej, wpływamy na sytuację w grze (zmiana kierunku „patrzenia" lub poruszania się obiektu, którym sterujemy). Dźwięk odbierany jest przez słuchawki o zakresie przenoszenia od 20 do 20 tys. Hz z możliwością regulacji głośności. Położenie słuchawek można regulować. Jakość dźwięku zależy jednak oczywiście od posiadanej karty dźwiękowej. Dobra wiadomość dla okularników – z gogli można korzystać bez zdejmowania własnych „szkiełek", bo spora odległość dzieli oczy od ekranów. Zmniejsza to także zmęczenie oczu występujące, gdy koncentrujemy wzrok na bardzo bliskich obrazach.

Całe urządzenie podłączane jest przez specjalny konwerter do karty graficznej zamiast monitora, a sam monitor można podłączyć do odpowiedniego gniazda w konwerterze. Konwerter przekształca sygnały z karty graficznej peceta na sygnał NTSC, zrozumiały dla i-glasses! Karta graficzna powinna być ustawiona na rozdzielczość 640×480 i częstotliwość odświeżania 60 lub 70 Hz (dotyczy to gier pod Windows, bo pod DOS sama ustawi się w tryb VGA).

Sprzęt do testów dostarczyła firma:
Personal Multimedia Computers sp. z o.o.
Ceny:
wersja PC: 2026,50 zł (1825 zł + VAT)
wersja TV: 1878,80 zł (1540 zł + VAT)

Wraz z wirtualnymi okularami otrzymujemy płytkę kompaktową z oprogramowaniem. W jego skład wchodzą takie gry, jak: Ascent, Descent, Doom, Heretic, In Pursuit of Greed, Locus, MechWarrior II, Witchaven (kilka z nich to wersje shareware). Poza tym na kompakcie znajdziemy dodatki do innych gier (Dark Forces, pełna wersja Descenta, Falcon Gold, F-14 Fleet Defender, F-15 Strike Eagle III, Magic Carpet, 1942: Pacific Air War), dzięki którym pełniej wykorzystujemy możliwości wirtualnych gogli.

Zamiast komputerowej wersji i-glasses! możemy nabyć ich wersję telewizyjną, którą podłącza się bezpośrednio do odbiornika TV lub magnetowidu. Wersja ta pozbawiona jest modułu sztucznego błędnika, choć można taki moduł zakupić oddzielnie i zainstalować. Gogle w wersji telewizyjnej pozwalają na oglądanie filmów lub programów w tradycyjnym lub stereoskopowym formacie, a także na korzystanie z uroków gier dostępnych za pomocą konsol (Sega Saturn, Sony PlayStation itp.).

Virtual i-glasses! uważam za najwygodniejsze i najprzyjemniejsze w użyciu urządzenie generujące namiastkę rzeczywistości wirtualnej, aczkolwiek prezentowanemu obrazowi daleko jeszcze do ideału. Wydaje się jednak, że po udoskonaleniu będzie to z pewnością silna konkurencja dla tradycyjnych monitorów.

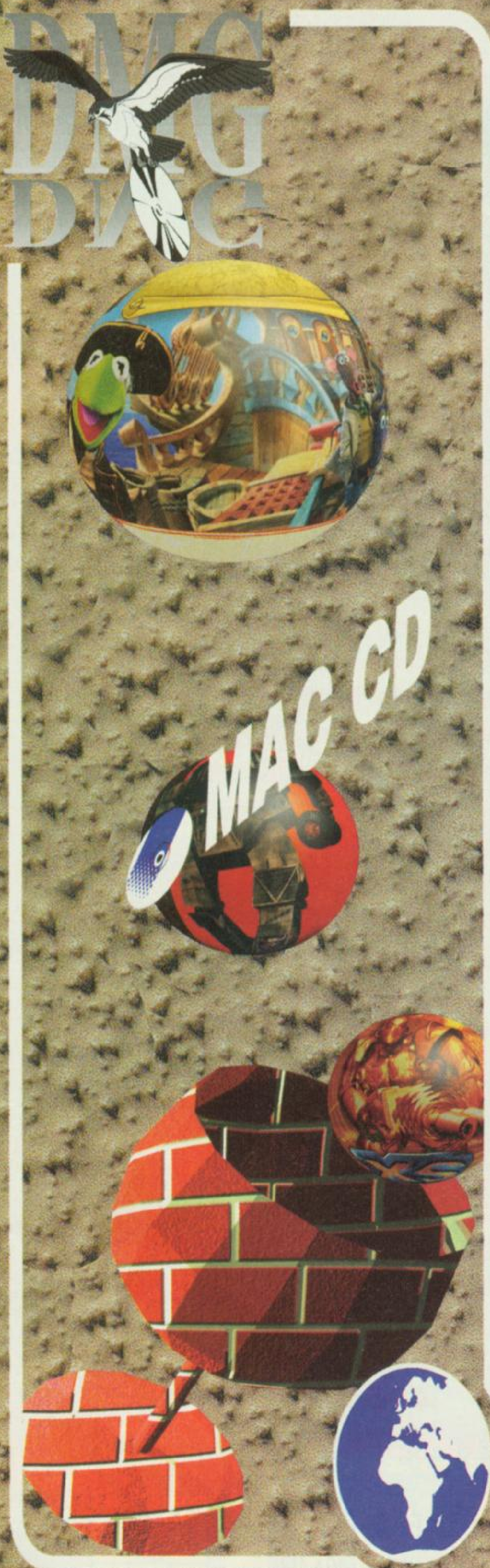
Andrzej Majkowski



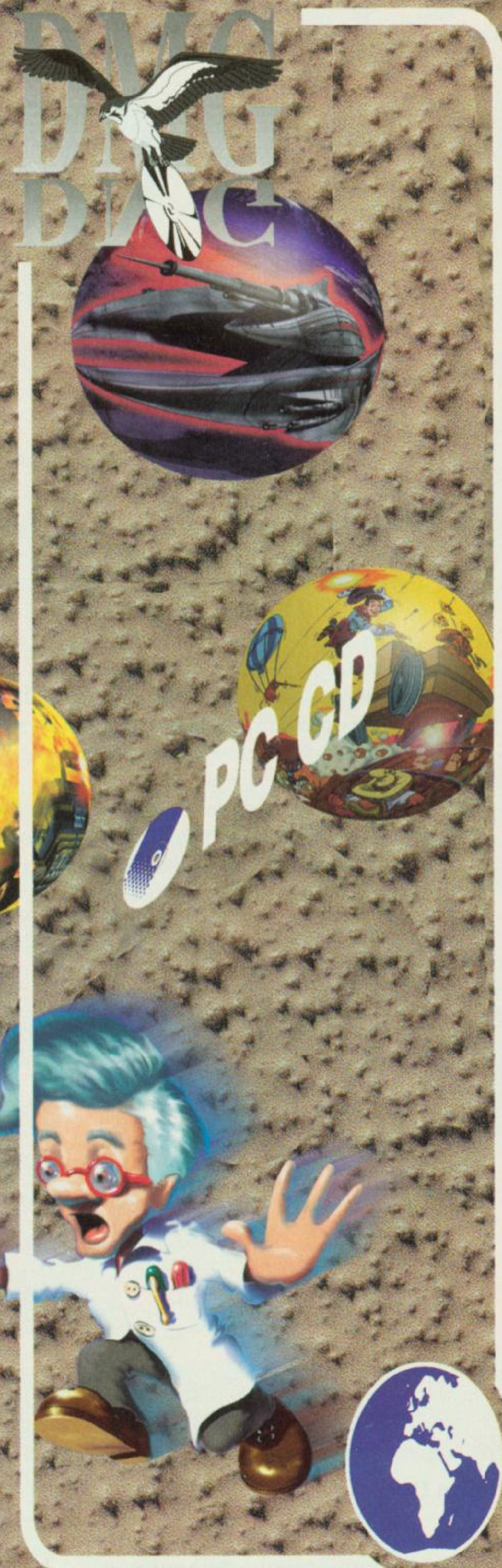
WYGRANEGO NOWEGO ROKU

ŻYCZY WAM

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP







DIGITAL MULTIMEDIA GROUP
Grzybowska 39, 00-855 Warszawa
tel./fax 620-82-99,624-03-14
RÓWNIEŻ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP
Grzybowska 39, 00-855 Warszawa
tel./fax 620-82-99,624-03-14
RÓWNIEŻ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

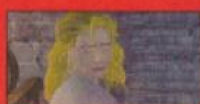
DIGITAL MULTIMEDIA GROUP
Grzybowska 39, 00-855 Warszawa
tel./fax 620-82-99,624-03-14
RÓWNIEŻ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
RÓWNIEŻ SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

OPTIKONKURS 4

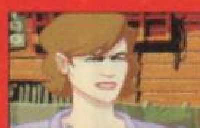
Słaba (?) płeć

Kobiety do tej pory rzadko występowały w grach. Dopiero Lara Croft z Tomb Raidera to postać, która ma poważne szanse zrewolucjonizować „obraz kobiety w grach komputerowych".
Jak się więc drodzy Czytelnicy domyślacie, tym razem sprawdzę Waszą wiedzę na okoliczność znajomości pań, pojawiających się w grach. Poniżej widzicie 10 podobizn. Proszę podać, co to za damy i z jakich gier pochodzą. *(Alex – wierny sługa wszystkich Czytelniczek i Czytelników też)*


1.

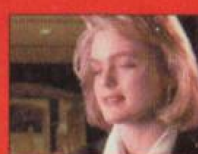

2.

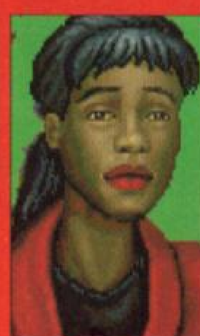

3.


4.


5.


6.


7.


8.


9.


10.

A oto regulamin konkursu

1. Pytań jest 10. Pytania 1–3 za 1 punkt, pytania 4–5 za 2 punkty, pytania 7–9 za 3 punkty, a pytanie 10 warte jest 5 punktów.
2. Honorujemy tylko pełne odpowiedzi. Jeśli odpowiedź składa się z kilku części i choćby w jednej z nich zostanie popełniony błąd, to przyznamy 0 punktów.
3. Konkurs będzie trwać przez 6 numerów. Wyłącznym sponsoren nagród w naszym konkursie jest firma Optimus Bis.
4. Po zakończeniu konkursu, jeśli kilku uczestników zdobędzie jednakową liczbę punktów, o kolejności zwycięzców zadecyduje losowanie.
5. Odpowiedzi przysyłajcie pod adresem redakcji WYŁĄCZNIE na kuponie (można zrobić ksero) naklejonym na pocztówce. Ostateczna data nadsyłania odpowiedzi do tego numeru mija 25 lutego (decyduje data stempla pocztowego).

Prawidłowe odpowiedzi na pytania Optikonkursu 2

1. Mortal Kombat
2. Command & Conquer
3. Doom
4. Wing Commander IV
5. Top Gun
6. Doom
7. I Have No Mouth and I Must Scream
8. Lost Eden
9. Simon the Sorcerer
10. Flight of the Amazon Queen



Wśród wszystkich, którzy prawidłowo odpowiedzieli na pytania, rozlosowaliśmy nagrody. Joystick otrzyma **Wojciech Gapiński** z Torunia, a gry komputerowe: **Hubert Twardowski** z Wyszkowa, **Michał Trepka** z Płocka, **Sławomir Płachetko** z Torunia, **Krzysztof Styrbicki** z Bydgoszczy i **Grzegorz Głowacki** z Torunia.

Rzecz o nagrodach

Nagrody zostały ufundowane przez znanego dystrybutora, firmę Optimus Bis z Częstochowy. Po każdej kolejnej edycji do wygrania będzie pięć najnowszych hitów sprzedawanych przez naszego sponsora. Jako dystrybutor gier firm: Time Warner Interactive, Mindscape, Activision czy SCI, Optimus Bis sprzedaje m.in. takie gry, jak: XS, Bud Tucker w Podwójnych Kłopotach czy Muppets Terasure Island. Ponadto nasz sponsor za każdym razem ma dla Was nagrody–niespodzianki, np. joysticki.
Na zwycięzcę w klasyfikacji łącznej czeka fantastyczna nagroda: komputer multimedialny firmy Optimus. Jego konfiguracja będzie dopasowana do obowiązujących za trzy miesiące (kiedy poznamy zwycięzcę) standardów, wiadomo jednak, że nie będzie to maszyna słabsza niż P100 z 16 MB RAM, CD-ROM 6×, dyskiem twardym 1,2 GB i dobrą kartą muzyczną oraz graficzną – słowem wymarzony sprzęt dla profesjonalnego gracza. Zdobywca drugiej nagrody otrzyma kolorową drukarkę atramentową firmy Lexmark, natomiast za zajęcie trzeciego miejsca przyznamy dobrą 16-bitową kartę muzyczną. Następnych dziesięć pozycji premiowanych będzie grami dystrybuowanymi przez Optimus Bis i gadżetami pokroju ww. joysticków. Warto chyba zagrać?

Alex

Kupon Optikonkurs 4

ODPOWIEDZI

Imię ....

Nazwisko ....

....

Wiek ....

Adres ....

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....
6. ....
7. ....
8. ....
9. ....
10. ....


MARVEL COMICS
THE INCREDIBLE
HULK
POWER
F1
0:00:40 08 1 11/12
0:00:00 01/03
TYRES:MED FUEL:074
2
Dystrybucja w Polsce:
MIRAGE MEDIA s.c.
03-933 Warzawa, ul. Obrońców 2c
tel/fax 616 1555, 616 1551, 617 9321
MIRAGE
© 1997 EIDOS INTERACTIVE
EIDOS
INTERACTIVE

Listów jak zwykle przyszło sporo i nieszczęsny don Pedro [łał, to ja!] ślepnie, czytając Wasze przemyślenia i zwierzenia skreślone ślicznymi literkami, które może niektórym z Was przypominają alfabet łaciński. Dlatego prośba: jeżeli nie chcecie wysyłać dyskietki lub wydruku, to chociaż piszcie wyraźnie! Znowu listy dotyczą głównie Mangi, konsol i Amigi, piszecie o Gamberiadzie, Gamblerze CD, porównujecie poszczególne tytuły na rynku. Przyszło też sporo uwag dotyczących nowych rozwiązań przyjętych w Gamblerze (metryczka, skala ocen). Nic to, czekają Was (i nas) dalsze zmiany! Po ataku na Klub Defekacji pojawiło się sporo głosów w jego obronie. Wiele osób chwaliło poczucie humoru autora, twierdziło, iż świetnie się bawiło i w ogóle tekst był super. Cóż... Na koniec jeszcze jedno: nie przejmujcie się, jeśli nie zobaczycie swego listu na łamach. To nie znaczy, że nam się nie podobał. Wiele wartościowych listów nigdy nie obejrzy światła dziennego tylko dlatego, iż mamy dwie strony, a nie chociaż cztery. Niemniej wszystkie listy uważnie czytamy, a uwagi wykorzystujemy.

W ubiegłym miesiącu w ogóle nas wylano, zlekceważono oraz potraktowano jak [– – – –] [tu wyciąłem – Alx]. Nic to, już my się odegramy! [Tu się wtrącam: Gambler jest, póki co, pismem poświęconym głównie grom komputerowym. Jeśli taka będzie wola Czytelników, powołamy 250-stronicowy dwutygodnik pt. „Don Pedro mówi wszystko i odpowiada na każdy list" – Alx.] W tym miesiącu eksponujemy problem piractwa. Czekam na listy z Waszą opinią na ten temat.

W karty grać!

Po przeczytaniu artykułu „Karty magii" zamieszczonego w numerze 11/96 byłem tak podniecony, że przez tydzień nie włączałem komputera, by rozwalać rozochocone prosiaki w kamizelkach z napisem „L.A.P.D". Łaziłem po mieście w poszukiwaniu jakiejś gry karcianej (...) i w zaprzyjaźnionej księgarni usłyszałem, że nie ma, nie było i, co najsmutniejsze, NIE BĘDZIE. Proszę, podajcie adresy sklepów blisko Zielonej Góry i napiszcie, z jakiego systemu karcianego zaczerpnięto karty (te po polsku).

Załamany, Zielona Góra

Adresy sklepów z kartami można znaleźć w dowolnym numerze Magii i Miecza.

Nagrodą za LIST MIESIĄCA jest gra Command&Conquer: Red Alert, ufundowana przez IPS Computer Group, a otrzymuje ją Marek Ławniczak.

don Pedro

Trzy małe świnki

Piszę z Poznania, co obala tezę postawioną w numerze 10/96 przez niejakiego Tymoteusza Sobczaka jakoby pismo wasze „zostało skreślone ze spisu lektur obowiązkowych" w tym mieście. Jest to pierwszy list, jaki piszę z własnej i nieprzymuszonej woli od drugiej klasy podstawówki, co niewątpliwie wpłynie ujemnie na jego styl i jasność wyrażanych poglądów. Niemniej spróbuję zawrzeć w nim opinie moje i moich znajomych na tematy, które ostatnio zmusiły mnie do sprężenia zlasowanej, szarej materii mózgowej.

Pierwsza sprawa to poruszona już na wstępie kwestia Tymoteusza Sobczaka. W zamieszczonym na łamach Gamblera liście wasze pismo zostało zmieszane z błotem z powodu lekceważenia tematu Amigi. Tymoteusz wyraził olbrzymie oburzenie i stwierdził, że zawiesza lekturę Gamblera. Postąpił chyba słusznie, gdyż istotnie, osoby pałające gorącym uczuciem miłości do Przyjaciółki nie mają czego szukać na łamach Gamblera i większości czasopism komputerowych traktujących o grach. Wszyscy amigowcy powinni przyjąć do wiadomości, że ich komputer umarł śmiercią naturalną, jako zbyt słabo zorganizowany twór, nie wytrzymujący tempa w trwającym wyścigu technologicznym i należy się z tym pogodzić. Dlaczego nieszczęśliwi posiadacze 286 i 386 nie użalają się nad swoim losem i skrzętnie zbierają fundusze na zakup mocniejszego sprzętu? Oni pogodzili się z losem, który spotkał ich maszyny i uznali, że nie ma co narzekać, tylko zacząć odkładać kieszonkowe na wymianę płyty, procesora, twardziela... Dlaczego więc amigowcy nie przyznają, że możliwości ich sprzętu dalekie są od wymagań stawianych przez producentów oprogramowania? Wydaje mi się, że upór posiadaczy Amig jest spowodowany wrodzoną niechęcią do blaszaków. Niechęć ta wynika z prostej zależności – pecety są lepsze i mogą być jeszcze lepsze – wystarczy tylko rozwiązać kwestie finansowe. Amigi natomiast (mam na myśli modele 500 i 600) nie zostały opracowane z myślą o rozbudowie i jedyną szansą na poprawienie wydajności tych komputerów jest ich zamiana na modele nowsze. Jednak dobra Amiga jest znacznie droższa od dobrego peceta.

Kolejna sprawa, która była jednym z powodów powstania tego listu, to kwestia konsol. Z przerażeniem zauważyłem, że rubryka dotycząca tego tematu zadomowiła się w Gamblerze na stałe. Zdaję sobie sprawę, że konsole to fajne maszynki mogące dać dużo przyjemności, jednak ich możliwości sprowadzają się do obróbki obrazu (trzeba przyznać, że dość sprawnej), natomiast komputery z prawdziwego zdarzenia oferują znacznie więcej możliwości. Wypływa z tego następujący wniosek: w Polsce zdecydowaną, żeby nie powiedzieć, przygniatającą większość stanowią posiadacze komputerów, a Gambler jako pismo poświęcone grom KOMPUTEROWYM nie powinien oddawać cennych stron dla garstki odmieńców, którzy z nieznanych powodów wydali pieniądze na konsole. Strony konsolowe można by wykorzystać w bardziej racjonalny sposób (np. umieszczając tam rubrykę poświęconą hardware'owi). (...) Faktem jest także, że większość pism zachodnich doskonale daje sobie radę, zajmując się jedynie tematami dotyczącymi bezpośrednio rynku gier komputerowych, a temat konsol omija szerokim łukiem. Jestem pewien, że większość czytelników Gamblera także życzyłaby sobie, aby pismo pozostało w postaci, jaką miało przed numerem 7/96.

Popularne stały się ostatnimi czasy dysputy na temat obecności bądź nieobecności Mangi w waszym piśmie. Ja także należę do entuzjastów Mangi, jednak uważam, że pismo o grach komputerowych nie jest odpowiednim miejscem dla tego typu twórczości. Faktem jest, że Manga nie jest zbyt popularnym tematem na polskim rynku wydawniczym, jednak jej związek z rynkiem gier komputerowych jest zbyt luźny, aby poświęcać jej miejsce na łamach pisma o grach.

Marek Ławniczak

Tytułowe trzy małe świnki to trzy problemy (nie jedyne, niestety), nad rozwiązaniem których redakcja Gamblera raczy się czasami zastanawiać (albo zastanowić się raczyła i rozwiązała je ku rozpaczy jednych, a radości drugich). Podstawowe pytanie brzmi, czy Gambler ma być pismem na modłę produkcji amerykańskich i angielskich takich, jak: PC Gamer, PC Zone, Strategy Plus czy Computer Gaming World, a więc koncentrować się na PC i pomijać inne tematy? W Polsce przyjęła się jednak inna formuła. Z uwagi na względne ubóstwo rynku, pisma o grach są takimi sklepami z mydłem i powidłem, gdzie znajdziemy i tematy filmowe, i konsolowe, i Mangę, i gry fabularne, nie mówiąc już o Amidze czy nawet starszych modelach komputerów. Zastanawiam się, czy (prędzej lub później) rynek nie zmusi wszystkich do zachowania „czystości rasowej". Powstaną oddzielne pisma mangowe i konsolowe, Amiga odejdzie ze świata i problemy częściowo rozwiążą się same.

W Gamblerze na szczęście istnieje dział Temat Numeru, w którym zajmujemy się często problemami luźno tylko związanymi z komputerami (ostatnio systemy karciane i bitewne), istnieje też dział publicystyki, gdzie pisaliśmy m.in. o cyberpunku, Mandze, MUD-ach czy grach fabularnych. Myślę, iż nie można ignorować faktu, że fani gier komputerowych często jednocześnie interesują się fantastyką, Mangą, systemami RPG i strategicznymi, nie wspominając już o konsolach. Również uważam, iż konsole nieco zanadto się u nas rozpanoszyły. Jest to sprzęt, który nie daje nic prócz zabawy (i to głupawej). A zastanówcie się, ile osób dzięki grom komputerowym nauczyło się programować, korzystać z programów graficznych, baz danych, edytorów, weszło w sieć. Ile osób znalazło sobie pracę dzięki temu, iż kiedyś usiedli nad gierką i to ich wciągnęło [np. don Pedro – don Pedro]. Konsola nigdy nie da takich możliwości. [Od słów „jest to sprzęt..." wypowiadam zdanie, którego znacząca część redakcji nie popiera – don Pedro.] [Do słów „głupawej" – przyp. znaczącej części redakcji.]

Mangowi piraci w konsolach

Na początku mojego list zaznaczam, że jest to pierwsza próba nawiązania kontaktu z istotami rozumnymi. Szalenie jestem ciekaw, jak to jest, kiedy ktoś jest mądrzejszy ode mnie, bo jak na razie nie spotkałem takiego osobnika. To był, oczywiście, żart. Tak naprawdę jestem zwykłym bezmózgowcem, który 90% wolnego czasu spędza przed komputerem, a pozostałe 10% na czytaniu Gamblera. Mam cholerny kawał do Warszawy i dlatego nie mogłem przyjechać na Gambleriadę, choć bardzo tego chciałem. Moi starzy mają przekichane u mnie za to, że zamieszkali na końcu Polski, wszędzie mam daleko. (...)

Strasznie spodobała mi się Wasza nowa forma. Tak jak jest teraz powinno być zawsze. Nowa metka, co do oceny gry jest może nieco skąpa, ale grunt, że w ogóle jest. Dział konsol jest czadowy. Sam mam zamiar kupić sobie konsolę, ale jeszcze nie wiem jaką. Na Sony jest u nas więcej gier, z kolei SEGA jest chyba trochę szybsza. Sam nie wiem, więc tu kieruję do WAS apel: zróbcie ostateczny test tych dwóch konsol na łamach Gamblera.

Inny problem, który chcę poruszyć, to piractwo. Od kiedy poznałem, jakim cudownym urządzeniem jest komputer i od kiedy mam to coś, nie pamiętam, żebym grał w oryginalne gry. Zawsze są to piracko poobcinane albo chamsko przerzucone wersje. Mało kogo stać na kupno gry w sklepie, a już przynajmniej nie mnie. Moi starzy nie śpią na kasie i sami rozumiecie, że musiałbym zacząć kraść, żeby kupić sobie wymarzoną grę. Piractwo jeszcze przez długi czas będzie rządzić w naszym kraju pomimo łapanek, jakimi gliniarze uraczają giełdy komputerowe. Tak było i w naszym mieście. Od niepamiętnych czasów ludziska chodzili na giełdę przegrać jakieś fajne gry na swoje maszynki. Było tam wszystko, od Atari przez Amigę do PC, gazety, prasa katolicka, osprzęt. Gry ukazywały się czasem na trzy miesiące przed premierą. Kiedy w gazetach Wy opisywaliście jakąś grę, my mieliśmy ją już w jednym palcu. Takie były czasy. Kiedy pewnego razu wybrałem się na naszą giełdę, natknąłem się na łapankę. To był szybki manewr ze strony gliniarzy. Ludziska w panice chcieli formatować swoje twardziele, ale sami rozumiecie, że i tak nic to nie daje. Na każdego kiedyś przyjdzie pora. Złapali chyba ze sto osób, w tym jednego facia, który miał monopol na wszystkie gry na giełdzie w Bielsku. Miałem i mam ten zaszczyt [???!!! – don Pedro], że akurat dość dobrze go znam, więc po nalocie dowiedziałem się, co i jak. Gliny oskubały go z całego sprzętu amigowego, do tego miał zapłacić karę. W sumie stracił 300 mln. Teraz założył sobie sklep i handluje wszystkim, co ma jakiś związek z komputerami. Mimo nalotu w Bielsku, nadal jeździ do Katowic i tam kopiuje ludziom, co chcą. Głównie zajmuje się konsolami i to właśnie on zaraził mnie tą manią. Doszedłem do wniosku, że giełda to u nas podstawa. Bez niej mało kto by miał komputer. Konsole są o dwie i pół bańki tańsze niż w sklepie. Gry na Sonówę też są już pirackie i o połowę tańsze od oryginałów. Konsolę trzeba oczywiście przerobić, ale na dłuższą metę to się chyba opłaca, bo gra ta sama – tylko okładka odbita na ksero. Osprzęt komputerowy też jest o wiele tańszy. Sklepy takie jak [tu nazwa jednej z największych polskich firm – don Pedro], to jedno wielkie GÓWNO. Tylko snoby mogą kupować w takich miejscach. Bez obrazy, ale oni wciskają ludziom totalne CH...STWO i później nie chcą przyjąć reklamacji. Znam kilku ludzi, którym ta pseudofirma wcisnęła szajs. Kumpel chciał DX/4 100, a oni dali mu DX/2 80, tylko że z podkręconym zegarem do setki. Inny kumpel chciał wszystko na PCI, a te GŁĄBY dały mu ISA i to z jakąś kosmicznie idiotyczną kartą graficzną. (...)

[Dalej autor stawia veto wobec Mangi, a później chwali nasz krążek – don Pedro.]

Konrad Łukasik

Bielsko-Biała to nie takie złe miasto. Wiem coś o tym, bo mieszkałem tam dziecięciem będąc. Temat piractwa poruszam w odpowiedzi na następny list. Jeżeli zaś chodzi o niekompetencję dużych firm, to owszem, zdarza się. Często może ona wynikać nie ze złej woli, ale po prostu dlatego, że wzięli sobie lamerów na sprzedawców. Jestem jednak święcie przekonany, iż szansa na przekręt na giełdzie jest duża większa niż w normalnym sklepie. Powinieneś doskonale wiedzieć, co giełdziarze robią z kośćmi pamięci, procesorami czy twardymi dyskami. Często kupują też najgorszy chłam, pochodzący ze światowych odrzutów. Nie mówię, iż zdarza się to ZAWSZE, ale zdarzyć się MOŻE. Najlepiej, oczywiście, mieć zaprzyjaźnionego sprzedawcę, który nas nie okantuje. Teraz o konsolach. Specjaliści zazwyczaj polecają Segę z uwagi na lepsze oprogramowanie. W Polsce dodatkowe znaczenie ma fakt, iż w powszechnym przekonaniu dystrybutorzy Segi znacznie poważniej podchodzą do swego zajęcia niż dystrybutorzy PlayStation.

Sprostowanie

W Gamblerze 12/96 don Pedro (z krainy Tropiących Węża) odpowiadając na list Małego Smoka („Computer TV") stwierdził, iż telewizja Canal Plus zabrała się za robienie programu o grach, ale pomysł zdechł. Stwierdzenie owo nie jest prawdziwe, co słusznie wzburzyło pracowników owej stacji. Otóż Canal Plus od jakiegoś czasu emituje tłumaczony z języka francuskiego program o grach pt. Cyberia. Program ów trwa 10 minut i nadawany jest codziennie. Wszystkich urażonych poczynaniami Don Pedra serdecznie w jego imieniu (a właściwie zastępstwie – różnica mała, ale istotna) przepraszam. W pierwotnych zamierzeniach program o grach w Canal Plus miał być tworzony na podstawie francuskiej Cyberii, ale z istotnym wkładem polskim. Potem koncepcja programu o grach się zmieniła.

Don Pedro nawiązał w swej wypowiedzi do pierwotnej wersji programu (zresztą gdy pisał tekst, Cyberia nie była jeszcze nadawana). Jednakowoż poszedł na intelektualne skróty i rozminął się z prawdą. Albowiem droga do prawdy zawsze jest kręta. Amen.

Alex

Przestępca w Gamblerze

Od pięciu lat czytam pisma komputerowe i dopiero niedawno zauważyłem, iż wszystkie redakcje zaczynają płakać nt. piractwa komputerowego, a przecież przed wejściem ustawy sami się w to bawili – świadomie czy nie. (...) Umiem programować w kilku językach, zrobiłem kilkadziesiąt cracków do gier i nie tylko. Ściągam z Internetu numery seryjne programów i daję je kolegom, aby mogli zainstalować sobie pirackie wersje oprogramowania. I leję na to, czy to jest dozwolone czy nie. Na przykład: mam zamiar zrobić trójwymiarową animację w 3D Studio. Według Was powinienem kupić sobie oryginał za około 120 baniek i walnąć kurs za piątkę. Ale ja powiem, gdzie trzeba i mam ten program. Zajmuje 25 mega, musiałbym być totalnie stuknięty, żeby wydać tyle szmalu na 25 megsów. Z gierkami jest podobnie. Nie będę wydawał 100 złotych na grę Loom, która zajmuje w wersji Deluxe 4 MB na CD. Wolę ją sobie przegrać na twardy i rozpowszechnić za darmo wśród kolegów. W obecnej chwili mogę mieć za grosze każdy program i grę, o jakiej pomyślę. Zawsze będę korzystał z pirackiego oprogramowania.

Miki Bóg

To prawda, iż część dziennikarzy komputerowych (a również dzisiejszych dystrybutorów, producentów i developerów) była związana w ten czy inny sposób z rynkiem pirackim. Trudno było sytuacji tej uniknąć w czasach, kiedy istniał tylko nielegalny rynek oprogramowania. A w dodatku nie było ustawy o prawach autorskich. Teraz jednak każdy musi zdać sobie sprawę, iż kupując nielegalny program okrada jego autora (autor dostaje procent od sprzedanych egzemplarzy). Ja wiem, iż dla większości Polaków suma, jaką by należało wydać na zaawansowane programy graficzne czy architektoniczne, jest abstrakcyjna, ale cóż – złodziejstwo to złodziejstwo. Równie dobrze mógłbym ukraść mercedesa i tłumaczyć się, że starcza mi tylko na małego fiata, a to dla mnie zbyt kiepski wózek. Robię też skoki na stacje benzynowe, ale taki jestem fajny, że jak kumple mnie poproszą, to dam im po kanisterku.

Ewidentna jest dla mnie sprawa gier. Kosztują zwykle do 150 złotych (ale coraz częściej bliżej 100 niż 150, zwłaszcza jak się odczeka kilka miesięcy), a to suma, o którą każdy raz na jakiś czas może się postarać. Poza tym wersja oryginalna jest wersją PEŁNĄ. A to oznacza, iż jest w niej instrukcja, dźwięki i animacje. Różnica między przyjemnością grania w wersję piracką a oryginalną jest w wielu wypadkach taka, jak między zabawą ze ślicznotką z Playboya a sześćdziesięcioletnią k... z Pigalaka. Wszystko to jednak rzecz gustu. Poza tym złote płytki przeznaczone są do archiwizacji danych, a przez to pirackie wersje często „padają" po krótkiej lub dłuższej chwili. Nie mówiąc już o tym, że crackerzy odwalają ostatnio taśmową robotę i programy często są źle złamane. Moralna kwestia jest zupełnie jednoznaczna, natomiast w wypadku gier można dodatkowo stwierdzić, iż oryginały po prostu kupować się opłaca.

Rzuciliśmy Pol

Rozmowa z Emilem Leszczyńskim i Konradem Kwiatkowskim, twórcami programu Escape.

Co tydzień program Escape ogląda prawie milion widzów. Wasz program jest więc najpopularniejszym medium, zajmującym się grami komputerowymi na naszym rynku. O ile, w związku z tym faktem, zwiększyła się objętość wody sodowej w Waszych głowach?

Konrad Kwiatkowski: Jak wstaję z łóżka, to aż chlupie.

Emil Leszczyński: Rozpoznają mnie ludzie w pubach, panienki pokazują sobie palcami. Nie wiem teraz, czy znają mnie z imprez czy z telewizji.

Opowiedzcie, jak się to wszystko zaczęło. Emil był w branży od zawsze, ale Ty, Konrad, skąd się tu wziąłeś? Filozof, rajdowiec, gitarzysta basowy, producent telewizyjnego programu motoryzacyjnego i nagle gry...

KK: W tym jest przyszłość!!!

EL: Wyniuchał szmal i przyjechał.

KK: Do Emila, bo pracował blisko mojego mieszkania.

Wracając do Twoich poprzednich zajęć. Temat pracy magisterskiej; rajdowe sukcesy; samochody, którymi jeździłeś?

KK: Pracę dopiero piszę. Prawdopodobnie będzie o przedstawianiu Boga w różnych nurtach filozoficznych na przestrzeni wieków. A co do rajdów, to pierwsze miejsca też się zdarzały. Zaczynałem od Fiata Uno, potem było Renault Clio 16s, teraz marzy mi się Mitsubishi Lancer EVO III.

Szybko jeździłeś?

KK: 280 km/h po autostradzie, ok. 200 km/h po zaśnieżonym lesie w zimie.

EL: Ja jeszcze szybciej. 900 km/h nad lasem, w samolocie rejsowym, obok pilota.

Jak wyglądały początki Waszej znajomości i robienia programu?

EL: Przyszedł taki facet w zielonej sajgonce, wysiadł z Laguny i zaczął marudzić, że chciałby robić program o grach. No to z nim pogadałem, zanęciłem, obiecałem scenariusz na „jutro" rano...

I ryba połknęła haczyk...

EL: Potem przygotowałem pokazowy scenariusz...

KK: Po pół roku.

EL: ...i już mogliśmy przystąpić do realizacji wersji demonstracyjnej. Żeby pokazać ją telewizji i sponsorom. Robiliśmy ją po nocach, bo obaj mieliśmy mnóstwo innych zajęć.

KK: Potem zawarcie umowy z telewizją, a jak już się zachwycili to wiesz, wzajemne zobowiązania, umowy, kasa i tym podobne. Jeszcze potem uderzenie do sponsorów. Myśleliśmy, że rzucimy na kolana cały świat, ale na razie tylko rzuciliśmy na kolana Polskę.

Skąd znalazły się pieniądze na realizację?

KK: W mojej skarpecie. Na dzień dobry trzeba było wrzucić 600 milionów. Bez pewności, że ta kwota kiedykolwiek się zwróci. Miałem mieć nowe mieszkanie, a mam nowy program.

EL: Siedziałbyś w pustym mieszkaniu i się nudził.

KK: Podstawową dla nas sprawą było przyciągnięcie widza, bo za nim pojawiają się sponsorzy...

EL: I wszystko zaczyna się kręcić.

KK: I dopiero robi się karuzela. Ale pieniądze są w tym biznesie najważniejsze. Magazyn będzie ewoluował tak jak jego budżet. Więcej kasy, lepszy program. Na niektóre gadżety jeszcze nas po prostu nie stać.

Wzorowaliście się na kimś?

EL: Był taki program w Sky One pod tytułem Games World. Zbankrutowali.

Nie przeraża Was odpowiedzialność? Mówicie ludziom, co mają lubić, a czego nie, co kupować, a czego nie?

KK: To do widzów należy wybór. My tylko prezentujemy i omawiamy gry, nie starając się ich wartościować.

EL: Escape to jedyna szansa na zobaczenie, jak gra wygląda naprawdę. W pismach masz tylko tekst i screeny, w sklepie gry ci nie pokażą. Tylko w telewizji zobaczysz, co ona naprawdę jest warta.

Duża publiczność równa się duża władza. Co zrobisz Emil, jak przyjdzie dystrybutor i powie: panie Emilu, o tej grze trzeba powiedzieć sporo i dobrze. A oto skromna rekompensata pana wysiłków.

KK: Emil lubi szybkie samochody.

EL: I to jest właściwa odpowiedź. A tak serio, to musiałbym grę zobaczyć.

KK: Ale najpierw chciałbyś zobaczyć samochód.

EL: Trzeba docenić, że człowiek stara się wylansować swój produkt.

Jeden z naszych Czytelników napisał w liście, że marzy o powstaniu telewizji zajmującej się tylko grami. Coś na kształt komputerowej MTV. Myślicie, że jest szansa, iż kiedyś taka telewizja powstanie?

KK: Jakby znalazły się pieniądze, to czemu nie.

EL: Rynek już dojrzał do tego.

KK: Ale na razie nie widać, aby potężni sponsorzy chcieli podejmować takie decyzje. Jak Wasz czytelnik wyłoży kilkadziesiąt miliardów, to możemy spróbować.

Kwestia pieniędzy przewija się w naszej rozmowie bardzo często.

Emil Leszczyński

Wiek: 23 lata. Znak Zodiaku: Panna [!!! – KK].
Pierwszy własny komputer: ZX Spectrum.
Pierwsza gra: Knight Lore.
Gry, które zabrały najwięcej czasu: Eye of the Beholder II, Doom, Knight Lore, **na automatach** – Green Beret i Commando.
Ulubiony typ kobiety: Oliwka.
Ulubiona aktorka: Winona Ryder.
Ulubiona potrawa: pierogi ruskie i barszcz.
Ulubiony trunek: dobre wino.
Ulubieni pisarze: Zelazny, Poe, Bułhakow.
Ulubione filmy: „Metropolis", „Hellraiser", „Lśnienie", „Miasto Zaginionych Dzieci".
Ulubiona muzyka: wczesny industrial lat 60., soundtrack do Blade Runnera, z polskich zespołów – T.Love.
Największe marzenie: dostać Nobla, mieć Oliwkę, dużo kasy i święty spokój (tu Konrad zauważył, że marzenia Emila wzajemnie się wykluczają).
Miejsce, które chciałby odwiedzić: Koło Podbiegunowe i Antarktyda. Zobaczyć opuszczone osady wielorybników. Poza tym Tybet i Himalaje.
Jak spędza wolny czas: czyta (też klasyków).



escape

Pora emisji programu

Polonia 1
Czwartek – 19.00
Niedziela – 11.30
Poniedziałek – 21.50

Konrad Kwiatkowski

Wiek: 23 lata. **Znak Zodiaku**: Rak.
Pierwszy własny komputer: C64.
Pierwsza gra: Atic Atac (u kolegi na SPECTRUM).
Gry, które zabrały najwięcej czasu: Cywilizacja, X-COM Terror from the Deep, Sega Rally.
Ulubiony typ kobiety: własna żona.
Ulubiona aktorka: Andie McDowell.
Ulubiona potrawa: flaki.
Ulubiony trunek: bourbon Rebel Yell.
Ulubieni pisarze: Tolkien, Sallinger, czyta też encyklopedie.
Ulubiony film: „Blues Brothers", może go oglądać codziennie.
Ulubiona muzyka: AC/DC w samochodzie, blues w domu, Joe Cocker na koncertach.
Największe marzenie: sfilmować „Władcę Pierścieni" wg Tolkiena, zbudować dom, posadzić drzewo, mieć dużo dzieci.
Miejsce, które chciałby odwiedzić: Stonehege.
Jak spędza wolny czas: śpi.



skę na kolana

KK: A jak można bez nich robić program telewizyjny? I to jeszcze taki, który ma ambicje nie być kolejnym „teatrem gadających głów"?

EL: Wracając do pomysłu komputerowej telewizji. Czy nie byłoby to trochę nudne? Na ECTS była ECTS TV, ale dziennikarze nie byli nią zachwyceni. Gra nie służy do tego, by ją oglądać przez dłuższy czas. W grę trzeba grać!

Czy granie może spowodować uzależnienie? Czy niedługo psychiatrzy i psycholodzy, oprócz zajmowania się osobami uzależnionymi od alkoholu czy narkotyków, będą się też zajmowali graczami?

KK: Tak. Emilem już powinni. Szkoda że nie widziałeś, jak dorwał się do automatów w Londynie.

EL: Ludzie wydają szmal na różne rzeczy. Czemu nie mają wydawać na psychiatrów?

Zdarzyło się Wam zawalić coś ważnego w życiu, bo graliście?

KK: Przez Cywilizację miałem parę miesięcy wyciętych z życiorysu.

EL: Tak.

W Escape pojawiają się tylko gry na konsole i PC. Co z Amigą? Rzeczywiście umarła?

EL: Żaden z dystrybutorów nie odezwał się do nas.

KK: Widocznie nikt nie jest zainteresowany promowaniem rynku amigowego. Przecież nie będziemy chodzić za dystrybutorami i błagać ich, żebyśmy mogli nakręcić program o ich produktach.

Rynek komputerowy rozwija się błyskawicznie. Co według Was czeka nas wszystkich w najbliższym czasie?

KK: Konsole będą podstawową platformą do grania, PC zostanie sprzętem typowo użytkowym (edytory, bazy danych, Internet, programy graficzne). Ale ludzie będą mieli i to, i to. Czekam na przystawkę do Segi, która umożliwi podłączenie się do Internetu. Może też nastąpić połączenie wszystkiego w jednym. Taki superkombajn, który zastąpi ci wideo, komputer, telefon, telewizor itp.

EL: Ja w to nie wierzę. Ludzie, choćby ze snobizmu, będą chcieli mieć różny sprzęt. Przyszłość to virtual reality. Ale nie rozwinie się, dopóki nie zostanie opracowany odpowiedni zestaw akcesoriów symulujących idealnie rzeczywistość.

A może wszczepy domózgowe?

EL: Czemu nie?

Być może więc za kilkanaście lat znaczna część ludzi będzie spędzać swoje życie w wyimaginowanym świecie wirtualnym, podłączona do przeróżnych wynalazków, utrzymywana sztucznie przy życiu. Usiądziemy w fotelach obok siebie?

EL, KK: Jasne!

Rozmawiał

Jacek Piekara





Powietrzna kawaleria

Symulatory śmigłowców były, są i będą produkowane tak długo, jak długo będą istniały śmigłowce. Te maszyny są jak ptaki, mogą lądować gdziekolwiek, nie potrzebny im trzykilometrowy pas startowy. W powietrzu mają największą swobodę manewru ze wszystkich maszyn latających. Mają też poważną wadę – ograniczoną prędkość.

Szczypta historii

W czasach, gdy miałem jeszcze Amstrada CPC 6128 najlepszym symulatorem lotu na ówczesne komputery był Tomahawk. Firma Digital Integration pobiła konkurencję – a królowały wtedy takie hity, jak F-15 SE czy ACE – gdyż jej symulator był pierwszym, w pełni działającym symulatorem śmigłowca. Latałem sobie Apachem, uzbrojonym w: działko, 8 Hellfire'ów i rakiety niekierowane. Gdy kończyła się amunicja, uzupełniałem uzbrojenie na lądowisku. Potem znów tłukłem do wroga. Można było spotkać czołgi i działa przeciwlotnicze. Od czasu do czasu nadlatywał nieprzyjacielski śmigłowiec. Grafika – jak na tamte czasy i moc procesorów – była rewelacyjna. Wektorówka, tyle że nie wypełniona. Obiekty składały się z kresek. Model lotu dużo bardziej realistyczny niż w o wiele późniejszym LHX-ie. Wszystko idealnie płynne.

Następny w kolejności był Gunship firmy MicroProse. Jeden z pierwszych symulatorów na Amigę i PC [i Atari ST! – ws]. Znów latało się AH-64 Apache. Dosyć realistyczny model lotu. Prosta grafika wektorowa. Występowały tutaj już prawdziwe maszyny – czołgi T-72, helikoptery Mi-24 itp. Można było pograć, ale potem pojawił się LHX, w którym, mimo uproszczeń, akcja bardziej wciągała.

Był to następny krok w ewolucji komputerowych symulacji helikopterków. Cztery maszynki – AH-64 Apache, UH-60 Blackhawk, tytułowy LHX i Osprey – skrzyżowanie samolotu ze śmigłowcem. Szybkość i jeszcze raz szybkość! Superszybka akcja, wiele misji, od polowania na konwój ciężarówek, przez rajdy na wrogie lotniska, po zaopatrzenie własnych oddziałów na tyłach wroga. Można sobie było poszaleć – Libia, Wietnam i Europa. Model lotu prostszy niż w Gunshipie, za to na wyższym poziomie odwzorowanie pola walki (jeśli, biorąc pod uwagę dzisiejsze standardy, można o takowym mówić). Prosta wektorowa grafika (CGA, EGA i VGA). Do tego obsługa kart dźwiękowych. Nawet dzisiaj posiadacze antycznych modeli 286 czy 386SX mogą sobie zapuścić LHX i czerpać przyjemność z gry.

Pamiętam, że kolejny epizod mojej przygody z wiatraczkami stanowił symu-



lator „zręcznościowy" Thunderhawk. Wyimaginowany helikopter i taka sama akcja. Bardzo przyjemny (łatwy) model lotu. Grafika wektorowa, superszybka, trochę podobna do nieśmiertelnego Retaliatora. Do niedawna tylko w tej grze występowała możliwość uzbrojenia śmigłowca w zwykłe bomby. Przeciwnik wykańczał jednak bardzo szybko.

To kończy rozdział pierwszych, dosyć prymitywnych symulatorów śmigłowców na komputery domowe. Teraz czas na strzał z grubej rury, czyli..



garść szczegółów

o najnowszych i nie tylko „prawdziwych" symulatorach śmigłowców. Zaczniemy od:

Gunship 2000 (MicroProse).

Pierwszy „dorosły" symulator. Do dyspozycji następujące maszyny: AH-6 Defender, OH-58 Kiowa Warrior, AH-1W SuperCobra, AH-64A Apache, AH-64D Longbow Apache, UH-60 Blackhawk, RAH-66 Comanche i RAH-66 Comanche Gunship, różniący się tym, że zabiera więcej uzbrojenia.

Stosunkowo realistyczny model lotu, uwzględniający między innymi turbulencje i ciężar śmigłowca. Wadą było połączenie wirnika ogonowego z przechyleniem poprzecznym.

Dwa teatry działań: Europa i Zatoka Perska. Ukazał się dodatek zawierający między innymi edytor misji.

Aktywne pole walki, dość dobra grafika wektorowa. Występuje wątek strategiczny - od stopnia 1st lt. dowodzisz eskadrą pięciu śmigłowców. Tej grze poświęciłem kawał życia - ostro „ciąłem" przez kilka ładnych miesięcy.

OCENA: Spory realizm, ale ta grafika i dźwięk, w dzisiejszych czasach... Dobre dla posiadaczy 386 i 486SX.

Po ukazaniu się GS 2000 bardzo długo była cisza, ale wyścig technologiczny trwał. Gracze cierpliwie czekali i oto pojawił się

Comanche Maximum Overkill (NovaLogic).

Gra, która wstrząsnęła światem. Kolosalne wymagania (jak na owe czasy) i doskonała grafika - tak w skrócie wyglądał Comanche w dniu premiery. Latamy po cudownym świecie Voxel Space, który jednak z bliska rozłazi się na wielkie piksele. Krajobraz wygląda nieźle, efekt psują tylko bitmapowe obiekty (czołgi, helikoptery itp.). Pierwsza wersja zawierała dwie kampanie po 10 misji. Potem ukazało sie mnóstwo dodatków i wersja 2.0, zgodna z Werewolfem, mająca ulepszoną grafikę.

Zalety gry to: sugestywna oprawa dźwiękowa i klimat, dość wiernie oddający specyfikę walki śmigłowców (loty na małej wysokości, wykorzystywanie rzeźby terenu).

Wady: koszmarna muzyka i bardzo małe obszary działań. Dosyć niski realizm i prościutki model lotu zostały znacznie poprawione w wersji 2.0.

OCENA: Jak ktoś lubi uproszczone (co wcale nie znaczy - łatwe!) symulatory o dobrej oprawie, powinien zainteresować się tą grą.

Werewolf (NovaLogic)

Brat bliźniak Comanche'a. W jednym pudełku zatytułowanym Werewolf vs. Comanche 2.0 otrzymujemy dwie gry, na dwóch krążkach CD. Voxel Space znany z Comanche'a, ale dodano np. efekt odbijania się krajobrazu w wodzie.

Taka sama oprawa dźwiękowa. Jedyna różnica to komputer pokładowy, gadający damskim głosem z „rosyjskim" akcentem.

Oczywiście zajmujemy się tu pracowitym usuwaniem z nieba i ziemi doskonałych produktów made in America, używanych przez US Army, ze śmiertelnym wrogiem - Comanchem - na czele.

Posługujemy się w tym zbożnym dziele najnowszym radzieckim/rosyjskim wynalazkiem, śmigłowcem Kamow Ka-50 Werewolf (Kod NATO: Hokum). Potworne ilości uzbrojenia zabierane przez Werewolfa umożliwiają ukończenie bardzo trudnych misji, jakie zafundowali nam autorzy.

Na koniec najważniejsze. Jak sam tytuł i zawartość pudełka sugerują, po spięciu dwóch komputerów kablem lub modemem (ewentualnie siecią) mamy unikalną możliwość wzięcia udziału w walkach po obu stronach frontu. I w tym momencie symulator kończy się definitywnie. Wiem, bo grałem. Wygląda to tak: dwóch gostków startuje, łapie się na celownik i grzeje ze wszystkiego po kolei, aż jeden z nich spadnie, po czym wystartuje ponownie nową maszyną. A helikopterki w takiej walce naprawdę wiele znoszą (chyba z sześć trafień Hellfire'ami).

OCENA: Stosunkowo dobra grafika, dźwięk na wysokim poziomie, spora grywalność. Ta gra jeszcze się zbytnio nie ze-







starzała, choć trudno mówić o realizmie przez duże R.

Ka-50 Hokum (Virgin)

Oto symulator, który zapowiadał się dosyć dobrze, ale nie zdobył popularności. W chwili publikacji miał najlepszą grafikę. Była to zadziwiająca wektorówka ze wszystkimi cieniowaniami, zamgleniem, itp. Prawie zero tekstur.

Można było latać czterema helikopterami – myśliwskim Ka-50 Hokum (tytułowym), szturmową AH-1W SuperCobrą, transportowym Mi-8 Hip, przenoszącym 128 npr i brytyjskim Westland Lynx. Program zdecydowanie przypominał o wiele wcześniejszy AV-8b Harrier Assault – strategia z dołączonym symulatorem. Pływamy sobie po archipelagu Palau, dysponując statkiem–matką, gdzie lądują nasze ptaszki, a za zadanie mamy tępić grasujących piratów – well, fabuła nie jest najmocniejszą stroną programu.

Model lotu, choć nie może się równać z tymi z dzisiejszych produkcji typu AH-64D Longbow czy Mi-24, niewiele im ustępuje – spróbujcie wylądować śmigłowcem na płynącym wciąż statku...

Ocena: Niezła grafika, realistyczny dźwięk i model lotu plus mocno naciągana fabuła. Oto Ka-50 Hokum. Mimo to wart zauważenia ze względu na część strategiczną – wśród symulatorów śmigłowców to jedyna tego rodzaju hybryda. Może być interesująca.

Apache Longbow (Digital Integration)

Kolejna „gra, która wstrząsnęła światem". Bardzo realistyczny model lotu i niemal doskonale odtworzone pole walki to najmocniejsze strony AL. DI wie, jak robić dobre symulatory. Do czasu pojawienia się tej gry „na polu realizmu" królował niepodzielnie stary już GS 2000. Apache Longbow go zdetronizował.

Grafika jest bardzo specyficzna. Wektorowy świat pokryto cieniowanymi teksturami. Teraz już sporo stracił na świetności, ale nadal jego wektorowe, teksturowane obiekty są w ścisłej czołówce – tylko AH-64D Longbow mu dorównuje.

Dźwięk jest dokładnie taki, jaki powinien być – wszystko dokładnie zdigitalizowane, jak w prawdziwym śmigłowcu.

W trybie Multiplayer AL, jako pierwszy symulator śmigłowca i druga gra w historii, oferuje możliwość latania na dwóch komputerach, w roli załogi tego samego statku powietrznego – pilot i strzelec. Oczywiście, oprócz tego normalny head–to–head i „kooperatiw".



Fotorealistyczny świat stworzony podobno na podstawie cyfrowych map Pentagonu, czy kogoś tam...



cyfrowych map Pentagonu, czy kogoś tam... W grze odwzorowano solidny kawał świata, razem z pograniczem polsko - -ukraińskim. Jak miło polatać w swoich stronach, nie?

Cechą szczególną programu jest to, że można latać dwiema wersjami Apache'a - doskonale znaną i sprawdzoną już w boju AH-64A i najnowszą AH-64D Longbow. Wersja „A" występuje w historycznych misjach: w Zatoce Perskiej i Panamie. Wersja „D" w misjach, których nigdy nie było i - miejmy nadzieję - nie będzie...

Model lotu jest bardzo realistyczny - przewyższa ten z pierwszej wersji Apache Longbow, choć chyba minimalnie ustępuje modelowi z Mi-24 (oczywiście, uwzględniając różnice między Apache'em a Hindem).

Dźwięk też realistyczny (w którym dzisiejszym symulatorze go nie ma?), ale bez nadzwyczajnych fajerwerków.

Natomiast nieco kuleje odwzorowanie pola walki. Wszystko jest podporządkowane celom Twojej misji, w przeciwieństwie do AL czy Mi-24, gdzie to gracz jest podporządkowany działaniom ogólnofrontowym.



OCENA: Bardzo dobry i realistyczny symulator z najlepszą w tej chwili grafiką. Jest doskonałą alternatywą dla tych, którym znudził się już Apache Longbow i Hind, lub z jakichś innych powodów nie pasują im te gry.

OCENA: Jeden z najlepszych i najbardziej realistycznych symulatorów. Zajmuje drugie miejsce ex aequo z kolejnym produktem eksploatującym ten sam temat - AH-64D Longbow. Bardzo rozbudowany tryb Multiplayer. Dla maniaków symulacji zabawa jest przednia. Ci, co chcą tylko postrzelać, muszą się udać pod inny adres.

AH-64D Longbow (Origin)

Szumnie reklamowany symulator, przy tworzeniu którego brało udział wydawnictwo Jane. Najmocniejszymi stronami gry są grafika i model lotu. Grafika „chwyta za gardło i powala na ziemię" - fotorealistyczny świat stworzony podobno na podstawie cyfrowych map Pentagonu...



Mi-24 Hind (Digital Integration)

Zdecydowanie najlepszy obecnie symulator lotu śmigłowca. Z uwagi na przestarzałą awionikę, pilotaż i obsługa Mi-24 są łatwe do opanowania. Uwagę zwracają znakomite zdolności lotne śmigłowca - często ratują przed nagłym rozbiciem się o ziemię - chwalone zresztą przez pilotów NATO, którzy mieli okazje latać na dawnych NRD-owskich Hindach.

Grafika znana z Apache Longbow, jeszcze bardziej udoskonalone pole walki, które wzbogacono o niezwykle ważną jego część - piechotę. Po ziemi włóczą się dziesiątki ludków - z obsługi, oddziałów komandosów czy mudżahedinów (w Afganistanie).

W trybie Multiplayer gra oferuje możliwość komunikacji z Apache Longbow i walki po obu stronach frontu w Korei, podobnie jak to ma miejsce w Werewolf vs. Comanche 2.0.

Oprócz tego można latać na dwóch lub więcej Hindach, w roli pilota i strzelca. Wiele typów misji: od prostego osłaniania sił naziemnych, rajdów na bazy znajdujące się na zapleczu wroga, po wysadzanie desantu czy zabieranie rannych z frontu.

Realizm jest najlepszy, jaki tylko może być - patrz opis na str. 80.

OCENA: Hind rządzi. Absolutnie. W tej chwili to najlepszy możliwy wybór spośród wszystkich symulatorów śmigłowców.

Nieco taktyki

Największą wadą śmigłowca jest jego niewielka prędkość. Dlatego też, aby przeżyć, trzeba zaskoczyć przeciwnika i zlikwidować go, zanim wróg zacznie się bronić. W tym celu pilot śmigłowca musi wykorzystywać wszelkie zasłony terenowe do skrytego podejścia, operując na minimalnej wysokości. W starciu z obroną przeciwlotniczą jest to w zasadzie jego jedyny ratunek, podobnie jak w wypadku spotkania wrogiego samolotu, dysponującego absolutną przewagą ognia i manewru. Oczywiście, znane są wypadki, kiedy śmigłowiec był zwycięzcą - np. o możliwościach Mi-24 i jego szybkostrzelnego karabinu maszynowego konstrukcji Jakowlewa przekonała się załoga irańskiego myśliwca F-4 Phantom, zestrzelona przez irackiego Hinda w czasie wojny między tymi krajami.





Grafika AH-64D Longbow „chwyta za gardło i powala na ziemię"...



Aby zwiększyć szanse śmigłowca, instaluje się na nim rakiety klasy powietrze–powietrze, jak Stinger czy R-60.

Możliwości obrony biernej śmigłowca zwiększono, montując na nim wyrzutniki flar i chaffów. Oprócz tego, aby zmniejszyć ślad termiczny, Apache'e czy Hindy mają specjalne dysze wylotowe silników, mieszające zimne i gorące powietrze. Zmniejsza się dzięki temu ślad termiczny helikoptera. Rosjanie poszli jeszcze dalej – np. Hind ma na wyposażeniu promiennik mikrofalowy Ispanka, czyli IR jammer. Działa on podobnie jak ECM, tyle że w podczerwieni.

Zasadą powinno być niszczenie wszelkich ośrodków obrony plot. zaraz po ich wykryciu i ignorowanie wszystkich innych obiektów, które nie są w stanie Cię ugryźć, a nie należą do bezpośrednich celów misji, oraz latanie możliwie szybko i nisko. WYKORZYSTUJ rzeźbę terenu!

Odrobina tego, co się może zdarzyć...

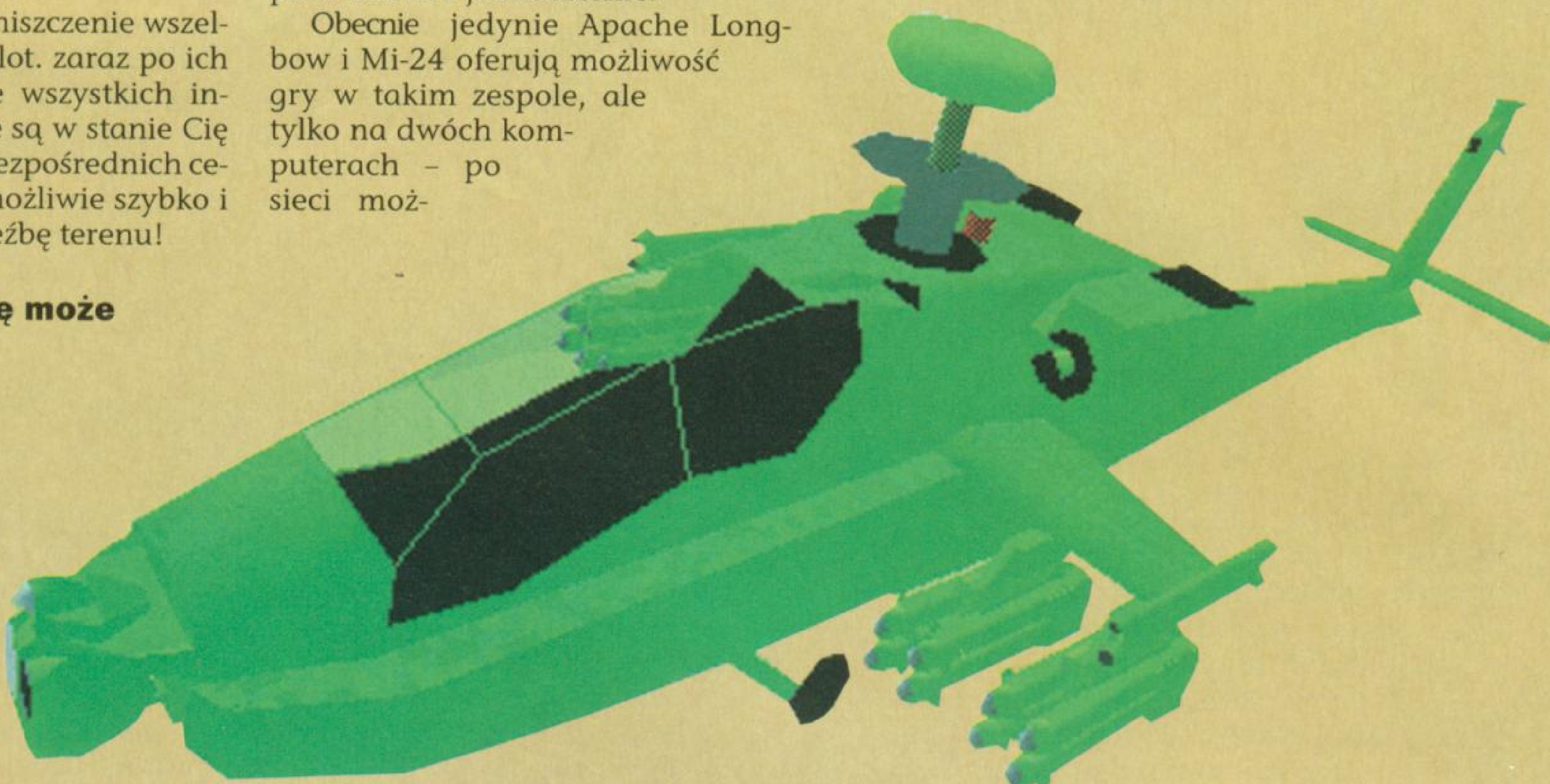
A teraz kilka słów na temat tego, co może się zdarzyć w symulatorach śmigłowców i co, moim zdaniem, powinno się zdarzyć.

Strona graficzna odwzorowania rzeczywistości na pecetach jest opracowana niemal perfekcyjnie. Wydaje mi się więc, że w najbliższym czasie możemy spodziewać się gier o grafice zbliżonej do tej z F-22 Lightning II, tyle że piksele tekstur z bliska powinny być o wiele mniejsze niż tam. Oprócz tego, zadaniem programistów powinno być odtworzenie prawdziwego lasu i miasta, gdyż to, co wygląda rewelacyjnie z daleka (Silent Thunder, F-22) z bliska okazuje się płaskie i rozpikselowuje się potwornie.

Jakiś krok w tym kierunku prezentuje Mi-24, gdzie widać już grupki wektorowych „drzew" rozsiane tu i ówdzie, ale do doskonałości jeszcze długa droga. Czekam poza tym na muzykę w formacie audio – jakoś żaden producent symulatorów helikopterów nie wpadł na taki pomysł.

Dodatkowo mam jeszcze jedną uwagę do wytwórców wszelkiego rodzaju joysticków, przepustnic i pedałów. Dlaczego nikt nie wpadł na pomysł wyprodukowania takiego kompletu specjalnie dla symulatora śmigłowca – tutaj mamy przepustnicę o zdecydowanie innym kształcie niż w samolocie, spełniającą inną funkcję. Oczywiście, najlepszym możliwym dla graczy rozwiązaniem byłoby wyprodukowanie specjalnego podwójnego stanowiska dla pilota i strzelca oraz ich komputerów z pełnym wyposażeniem dodatkowym. Potem pozostaje już tylko kilka takich stanowisk spiąć siecią i zagrać w symulator marzeń. Gdyż tylko taki będzie oferował możliwość gry kilku zespołów pilot–strzelec jednocześnie.

Obecnie jedynie Apache Longbow i Mi-24 oferują możliwość gry w takim zespole, ale tylko na dwóch komputerach – po sieci można grać tylko head-to-head lub jako zespół co najmniej dwóch śmigłowców (tylu, ilu jest graczy) – można też latać na Mi-24 przeciwko Apache'om (tak jak w Comanche vs. Werewolf).







Mnóstwo megaherców i megabajtów

Teraz chciałbym się rozprawić z największą wadą obecnych symulatorów – nie tylko śmigłowcowych. Dzisiaj, aby móc cieszyć oko płynną grafiką, potrzebny jest co najmniej Pentium 166 z dobrą, dwumegową kartą graficzną S3 Virge oraz co najmniej 16, lub lepiej 32 MB pamięci RAM. Niezbędny będzie też czytnik CD-ROM, w miarę możliwości o czterokrotnej prędkości lub lepszy (widziałem już z dwunastokrotną). Taka jest smutna rzeczywistość. Absolutne minimum to Pentium 75 lub odpowiadający mu DX4/133. Oczywiście dotyczy to gier najnowszych, a nie poczciwego Gunshipa 2000 czy LHX.

Podsumowanie

I tak oto dobrnęliśmy do końca dzisiejszego przeglądu symulatorów helikopterów. W ciągu tych kilku lat, dzielących nas od Tomahawka, ewolucja jaką przeszły (podobnie jak i inne gry) powinna nosić nazwę rewolucji. Fotorealistyczna grafika, która nikomu jeszcze trzy lata temu nawet się nie śniła, jest faktem. Doskonały, bo przeniesiony „żywcem" z prawdziwych śmigłowców, jest dźwięk. Ostatnie trzy omówione produkty dają do tego niemal stuprocentowy realizm. Pole walki w Hindzie naprawdę żyje – każdy strzela do każdego, wszyscy mają jakieś zadania, gdzieś zdążają – TY doskonale wiesz, że jesteś zaledwie maleńkim trybikiem w potężnej machinie wojennej.

Pozostaje tylko czekać na jeszcze lepsze i doskonalsze symulatory. A w trakcie oczekiwania rozbudowywać komputery i instalować coraz nowsze wcielenia Pentium, Sekstium, Septium czy Oktium taktowanych zegarem osiem miliardów sześćset pięć milionów czterysta osiemdziesiąt tysięcy pięćset trzydzieści trzy megaherce. Bo właśnie takiego komputera będzie wymagał symulator śmigłowca naszych marzeń....

col. Zgred Killer

Redaguje zespół w składzie:
Zgredaktor (redaktor prowadzący)
g. Bócevau (EKG)
Erectus Magnificus (Gildia RPG)
Kristoff (KS Gambler)
Marcin Wichary (Klub DDT)
col. Zgred Killer (Club Simulator)
Zooltar (Klub 3D)
Projekt graficzny (layout):
Piotr Kakiet

LEKTURA CODZIENNA WSZYSTKICH KOMBINATORÓW



tete

UKAZUJE SIĘ RAZ W MIESIĄCU

W dzisiejszym wydaniu:

KLUBY
DISKEDITOR DREAM TEAM 44
BETRAYAL AT KRONDOR (PC) 44
AH-64D LONGBOW (PC) 44
BAD MOJO (PC) 44
BURNTIME (PC) 45
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 (PC) 45
MANIAC KARTS (PC) 46
VIRTUAL CORPORATION (PC) 46
WARCRAFT (PC) 46
COMMAND & CONQUER: RED ALERT (PC) 46
EKSPERYMENT DELFIN (PC) 46
MEGARACE 2 (PC) 46
MORTAL KOMBAT 3 FOR WINDOWS 95 (PC) 46
PEPSI VIRTUAL REALITY GAME (PC) 46
KLUB 3D 47
GILDIA RPG 48
KS GAMBLER 49
EKG, czyli ELITARNY KLUB GENERAŁÓW 50
CLUB SIMULATOR 52
ROZWIĄZANIA
BROKEN SWORD (PC CD-ROM) 53
CHRONOMASTER - cz. 1 (PC CD-ROM) 54
T&T
Tekken 2, ciosy - cz. 3 (PSX) 55
Battle Arena Toshinden (PC) 56
Crusader: No Regret (PC) 56
Eradicator (PC) 56
Fury3 (PC) 56
Gear Works (PC) 56
Gender Wars (PC) 56
Hellbender (PC) 56
Monster Truck Madness (PC) 56
Necrodome (PC) 56

Idzie Nowe

Nikodem Dyzma, kiedy zwalniał stanowisko dyrektora Banku Zbożowego, rzekł (cytuję z pamięci): „I wiem, że przyjdzie taki, co spieprzy wszystko, co ja zrobiłem". Nie będę taki podły i nie powiem tego samego, opuszczając dział Tete - zwłaszcza że następca to człek doświadczony. Nie powiem kto, bo może zechce się podpisywać pseudonimem. Spędziłem z Wami prawie dwa lata. Dział Tete w tym czasie ewoluował; kilkanaście kartek tipów zmieniło się w prawdziwą gazetę, prawie pismo w piśmie. Do Klubów przychodzi mnóstwo listów, kuponów konkursowych i odpowiedzi na ankiety. To dobrze. Wasze zainteresowanie najdobitniej świadczy o tym, iż dział Tete jest potrzebny. Z pewnością to jeszcze nie koniec ewolucji, wiadomo - nowa miotła zawsze zaczyna od energicznego sprzątania. Ale to dobrze. Zmiany w całym Gamblerze... zmiany w Tete. A ja nadal będę się z Wami spotykać w Reakcjach Redakcji. Serdecznie zapraszam do korespondowania, zwłaszcza teraz, kiedy chcemy znać Wasze zdanie o nowych szatach Cesarza (czyli Gamblera). Zostawiam już miejsce dla mojego następcy.

don Pedro z Krainy D.

Nowe Przyszło...

...i na razie rozgląda się dokoła, kombinując, co by tu zepsuć. Na początek - fałszywki. Niniejszym konkurs fałszywkowy zostaje zawieszony do czasu, aż Nowe wykombinuje jakąś inną formułę - a może inny konkurs, któż to wie? Zwycięzców ostatniej, nietypowej edycji, w której wśród kilkudziesięciu tytułów należało wskazać gry nie istniejące, ogłosimy w następnym numerze.

Poza tym Nowe wykombinowało nowy element pierwszej strony, zgodnie z wichrem zmian wiejącym przez pismo: SuperNowe tipsy, których odtąd zawsze szukajcie właśnie tu. Na tym chwilowo kończą się reformatorskie zapędy. Zobaczymy, co Nowe wykombinuje za miesiąc...

Nowe (alias Zgredaktor)

Syndicate Wars (PC)

W pliku PLAY.BAT dodaj na końcu linii @main /w /g jedną spację oraz /m. Podczas gry, gdy wyposażasz agentów, wciśnij kropkę - dostaniesz 10 tys. kredytów.

Kiedy się logujesz, jako imię podaj POOSLICE. Gdy usłyszysz dźwięk, skasuj natychmiast POOSLICE i wpisz dowolne imię. Od tej pory, jeśli po wejściu do menu Equipment wciśniesz „0" (zero), zostanie wynaleziona nowa broń. Poza tym, misję możesz zakończyć zwycięstwem, naciskając Alt-C; Alt-Q teleportuje agentów, a Shift-Q przywraca martwych do życia (i to z mnóstwem typów broni).

Master of Orion II (PC)

Trzymając wciśnięty Alt, wstukaj:
Moola - 1000 BC,
Einstein - wszystkie wynalazki,
Menlo - kolejny trik z wynalazkami,
Iseeall - zobaczysz wszystkie gwiazdy... i planety.

Fire Fight (PC)

Podczas gry naciśnij jednocześnie C, W i klawisz „plus" na klawiaturze numerycznej. Kobiecy głos powinien obwieścić „Cheater". Nie bez powodu - od tej chwili F12 otwiera Cheat Menu.

DISKEDITOR DREAM TEAM DDT

Dzisiaj w naszym klubie wyjątkowo dużo fantastyki. Rozpanoszyli się na żółtych stronach Bohaterowie Mocy i Magii, Czarodziej Gier pomaga zdradzać Krondor, a orkowie walczą z ludźmi o miejsce na poprawkę do Warcrafta. Dla wielbicieli bardziej realnych pojedynków - coś o Einsteinie i Stalinie, czyli Red Alert, a dla wielbicieli Kubusia - kolejna część listy gier. Nowy rok trzeba przecież godnie powitać...

PS JiMidnite przeprasza za bezterminową nieobecność drugiej części poprawki do Daggerfall, spowodowaną niespodziewanym odejściem z tego świata dysku twardego marki Seagate.

CZARODZIEJ W AKCJI

BETRAYAL AT KRONDOR (PC)

Gra Betrayal at Krondor jest dla nas na tyle miła, że łatwo można sobie coś podrasować. Metoda jest prosta, ale potrzebny będzie program Game Wizard (lub jemu podobny).

PRZEDMIOTY

Procedura podrasowywania na przykładzie shareware'owego Game Wizarda 32 [tego, który jest dostępny na Gamblerze CD w zestawie DDTpack - MW]:

1. Uruchom Game Wizarda.
2. Uruchom grę (odtwórz stan gry itp.).
3. Znajdź bajt, w którym zapisana jest liczebność danego obiektu (zwykle jest to w okolicach 6????h) [postępujemy standardowo, tj. korzystając z opcji Memory Address Search - MW].
4. Przełącz się do widoku pamięci (Edit Memory Contents).
5. Przejdź (klawisz G) do wyszukanego uprzednio adresu.
6. Cofnij się o jeden bajt i rozpocznij edycję (klawisz E).

A teraz samo mięcho, czyli co, ile, jak i dlaczego...

+00h	Rodzaj przedmiotu (TABELA 1)
+01h	Ilość/jakość przedmiotu. Najlepiej wpisać 64h lub FFh. Uwaga! Dla Magical Scroll ten bajt oznacza rodzaj zwoju (TABELA 2).
+02h	Stan (TABELA 3)
+03h	Ulepszenia (TABELA 4)
+04h	„+00h" (początek danych) następnego obiektu

Uwaga! Może się zdarzyć, że w Twoim „plecaku" znajdą się rzeczy, których zwykle w plecaku nie ma (np. pieniążki lub klucze). W takim przypadku daj je drugiemu gościowi.

Tabela 1: Rodzaje przedmiotów

01h	Crystal Staff	46h	Ward of Ralen-Sheb
02h	Lightning Staff	47h	Royal Key of Krondor
03h	Wooden Staff	48h	Rations
04h	Staff of Macros	49h	Rations (Poisoned)
05h	Amulet of the Upright Man	4Ah	Rations (Spoiled)
06h	Ring of Prandur	4Bh	Armorer's Hammer
07h	Brass Spyglass	4Ch	Heavy Bowstring
08h	Cup of Rlnn Skr	4Dh	Light Bowstring
09h	Eliaem's Heart	4Eh	Herbal Pack
0Ah	Glory Hand	4Fh	Ale Cask
0Bh	Horn of Algon Kokoon	50h	Picklocks
0Ch	Idol of Lassur	51h	Practice Lute
0Dh	Infinity Pool	52h	Rope
0Eh	Raw Manna	53h	Shovel
0Fh	Roric's Seal	54h	Torch
10h	Shell	55h	Whetstone
11h	Wyvern's Egg	56h	Aventurine
12h	Broadsword	57h	Burial Cloth
13h	Galon „Griefmaker"	58h	Ring of the Golden Way
14h	Goblin Sticker	59h	Vapor Mask
15h	Greatsword	5Ah	Weedwalkers
16h	Guarda Revanche	5Bh	Catapult gear
17h	Exotic sword	5Ch	Geomancy Stones
18h	Keshian Tapir	5Dh	Glazer's Guild Seal
19h	Moredhel Lamprey	5Eh	Hellfire Trap
1Ah	Rapier	5Fh	IronJaw Trap
1Bh	Sword of Kinnur	60h	River Trap
1Ch	Sword of Lims-Kragma	61h	Knights Piece
1Dh	Two-Handed Broadsword	62h	Lecture Ticket
1Eh	Light Crossbow	63h	Leather Leggings
1Fh	Medium Crossbow	64h	Skeletal Hand
20h	Bessy Mauler	65h	Waani
21h	Tsurani Light Crossbow	66h	Wooden Chest
22h	Tsurani Heavy Crossbow	67h	Althafain's Icer
23h	Elven Crossbow	68h	Clerical Oilcloth
24h	Quarrels	69h	Coltari Poison
25h	Elven Quarrels	6Ah	Dragon Stone
26h	Tsurani Quarrels	6Bh	Flame Root Oil
27h	Poisoned Quarrels	6Ch	Killian's Root Oil
28h	Poisoned Elven Quarrels	6Dh	Naphtha
29h	Poisoned Tsurani Quarrels	6Eh	Sarigsbane
2Ah	Flaming Quarrels	6Fh	Silver Spider
2Bh	Enchanted Quarrels	70h	Silverthorn
2Ch	Dragon Plate Armor	71h	Silverthorn Anti-Venom
2Dh	Eulilike Armor	72h	Dalatail Milk
2Eh	Elven Armor	73h	Fadamor's Formula
2Fh	Grey Tower Plate	74h	Lewton's Concentrate
30h	Standard Kingdom Armor	75h	Redweed Brew
31h	Valheru Armor	76h	Truesight Tea
32h	Potio Noxum	77h	Restoratives
33h	Powder Bag	78h	Note
34h	Tuning Fork	79h	Great One's Note
35h	Gold Sovereigns	7Ah	Mitchel Waylander's Note
36h	Silver Royals	7Bh	Navon's Note
37h	Diamonds	7Ch	Abbot's Journal
38h	Emeralds	7Dh	Lorgan's Journal
39h	Rubies	7Eh	Accts of the Shamata Garrison
3Ah	Shell	7Fh	Chapel's Rmur n Whepuns
3Bh	Moredhel Brooch	80h	Dorcas' Treatise
3Ch	Bag of Grain	81h	Kalem's Dialectic
3Dh	Peasant's Key	82h	Psalms of Dala
3Eh	Virtue Key	83h	Strategies of Trading
3Fh	Key of Lineages	84h	Thiful's Bird Migrations
40h	Cellar Key	85h	**Magical Scroll**
41h	Nivek's Key	86h	Days Rations
42h	Interdictor Key	87h	Quegian Brandy
43h	Noble's Passkey	88h	Ale
44h	Guilder's Passkey	89h	Keshian Ale
45h	Guildis Thorn		

Tabela 2: Rodzaje zwojów

00h	Dragon's Breath	17h	Skin of the Dragon
01h	Dannon's Delusions	18h	Aether Bridge
02h	Candle Glow	19h	Steelfire
03h	Despair Thy Eyes	1Ah	Stardusk
04h	Flamecast	1Bh	Winds of Eortis
05h	Skyfire	1Ch	Firestorm
06h	Hocho's Haven	1Dh	Gambit of the Eight
07h	Gift of Sung	1Eh	Invitation
08h	Scent of Sarig	1Fh	Thoughts Like Clouds
09h	Bane of Black Slayers	20h	Final Rest
0Ah	Eagle Wing	21h	Dawn of Truth
0Bh	Eyes of Ishap	22h	Union
0Ch	Nightfingers	23h	And the Light Shall Lie
0Dh	Grief of 1000 Nights	24h	The Fetters of Rime
0Eh	Mirrorwall	25h	Black Nimbus
0Fh	Touch of Lims-Kragma	26h	Arachnos
10h	River Song	27h	Grave's Disquiet
11h	The Unseen	28h	Asphyxiation
12h	Nacre Cicatrix	29h	Thy Master's Will
13h	Wrath of Killian	2Ah	Strength Drain
14h	Unfortunate Flux	2Bh	Summon Riftmare
15h	Mad God's Rage	2Ch	Evil Seek
16h	Mind Melt		

Tabela 3: Stan przedmiotów

Pod offsetem +02h zapisany jest stan przedmiotu. Kolejne bity oznaczają różne cechy. Możesz wpisać wartości z tabelki umieszczonej poniżej. Jeśli chcesz mieć kilka opcji, dodaj odpowiednie liczby:

+10h	Broken - zniszczone
+20h	Repairable
+40h	wpisuj tylko dla mieczy, kusz i tarcz; umieszcza broń/tarczę w odpowiednim miejscu
+80h	Poisoned - zatrute (zielona kropelka)

Tabela 4: Ulepszenia

Bajt +03h zawiera następujące wartości (je również można sumować):

+01h	Flaming - żółty „ogienek" (zapalone)
+02h	Steelfired - niebieski „ogienek"
+04h	Frosted - biały krzyżyk
+08h	Enhanced - żółta kropelka
+10h	Enhanced - niebieska kropelka
+20h	Bless #1 (+5%) - fioletowe
+40h	Bless #2 (+10%) - brązowe
+80h	Bless #3 (+15%) - czerwone

CECHY

Jeżeli chcesz sobie podrasować jakąś cechę (np. Barding), należy:

1. Uruchomić Game Wizarda.
2. Uruchomić grę.
3. Znaleźć bajt, w którym zapisana jest dana cecha (łatwo można to zrobić, używając ciągle Practice Lute - zwiększa się cecha Barding). Uwaga! Game Wizard prawdopodobnie znajdzie trzy następujące po sobie bajty o takich samych wartościach. Chodzi nam o ten środkowy.

Teraz możesz zmieniać „procent" danej cechy. Następny/poprzedni wskaźnik znajduje się odpowiednio 5 bajtów w przód lub w tył.

Uwaga! Ustawienie procentu cechy na >200 (>???) daje to samo, co wpisanie C8h (200).

Jakub Wilk (Mielec)

KÓŁKO WETERANÓW

AH-64D LONGBOW (PC)

Edytuj plik **CA.INI** dowolnym edytorem. Użyj opcji szukania i znajdź wyraz CHEATS. Pod nim będą takie linijki:

Infiniteammo=0
Invulnerability=0

Teraz zamień 0 na 1 i życie stanie się prostsze.

Krzysztof Zawisło (Gliwice)

BAD MOJO (PC)

Gdy masz małą liczbę „żyć", zapisz stan gry i wyjdź z niej. Zmień bajt pod offsetem 7Eh na 00h - teraz masz ponownie 4 życia.

Krzysztof Zawisło (Gliwice)

BURNTIME (PC)

Jeśli chcesz szybko przemieszczać się pomiędzy odległymi lokacjami, edytuj savegame'a. Pod offset 780h wpisz jedną z wartości:

01h	New Sandez	14h	Devil Rock
02h	Sana	15h	Gold Town
03h	Death Town	16h	Heavens Gate
04h	Baerwalde	17h	Factory
05h	Nob Hill	18h	Mak Canyon
06h	Muarab	19h	Sherwood
07h	Nakara	1Ah	Restaurant
08h	Lost Hope	1Bh	One Mens Heaven
0Ah	Desert Point	1Ch	Raffinery
0Bh	Stone Vent	1Dh	Outback
0Ch	Left End	1Eh	Snake Hills
0Dh	Monastery	1Fh	Paradise Camp
0Eh	Antella	20h	Hard Mens Dead
0Fh	Numea	21h	Eagles Nest
10h	Dead Wood	22h	Nameless
11h	Big Hole	23h	Nirvana
12h	Dog Shit	24h	Right End
13h	Acit Town	25h	Anif

Krzysztof Zawisło (Gliwice)

HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 (PC)

Grzebiemy w którymś z plików **.GM**? z podkatalogu **GAMES**. Jego nazwa jest równoznaczna z tą, którą wstukaliśmy przy zapisywaniu gry.



2BBh dzień
2BDh tydzień
2BFh miesiąc

SUROWCE

Odnajdujemy w pliku JEGO NAZWĘ (np. TUTORIAL.GM1) i przyjmujemy, że pierwsza litera ma offset +00h. Dla pierwszego gracza mamy:

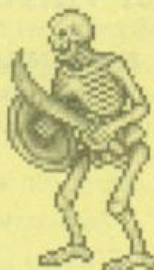


+B2h wood (drewno)
+B6h mercury (rtęć)
+BAh ore (kruszce)
+BEh sulfur (siarka)
+C2h crystal (minerały)
+C6h gems (kamienie szlachetne)
+CAh złoto

We wszystkie ww. offsety możemy wpisać nawet FF FF FF 7Fh, co jednak nie ma większego sensu, gdyż po skończeniu tury liczniki „przekręcą się". Dla następnych graczy do offsetów dodajemy CFh.

BOHATEROWIE

Odnajdujemy imię żądanego bohatera i przyjmujemy, że offset pierwszej litery imienia jest równy +00h. No i mamy:



-0Ah Spell Points (maks. FF 7Fh)
+0Dh „wyznanie" bohatera:

00h	Knight	03h	Warlock
01h	Barbarian	04h	Wizard
02h	Sorceress	05h	Necromancer

+0Eh rodzaj buźki (00h...3Bh)
+2Bh ile ruchów pozostało w danej turze

Tu można wpisać nawet FF FF FF 7Fh, dzięki czemu będziemy mogli przejść całą planszę za jednym zamachem.



+2Fh doświadczenie

Przy wpisaniu wartości wyższej niż 999999 (3F 42 0Fh) gra lubi się wieszać.

+35h Attack Skill
+36h Defense Skill
+37h Spell Power
+38h Knowledge

Polecam wartości niższe od stu (64h).

Przedmioty

Bohater może nieść do 14 przedmiotów; odpowiadające im offsety to +CBh...+D8h. Odpowiednie wartości bierzemy z poniższej tabelki, FFh oznacza brak przedmiotu w danym okienku.

Skróty: (d) = of Dominion, (k) = of Knowledge, (m) = of Magic, (o) = of Mobility, (p) = of Protection, E. = Endless



00h	Ultimate Book (k)	29h	Evil Eye
01h	Ultimate Sword (d)	2Ah	Enchanted Hourglass
02h	Ultimate Cloak (p)	2Bh	Gold Watch
03h	Ultimate Wand (m)	2Ch	Skull Cap
04h	Ultimate Shield	2Dh	Ice Cloak
05h	Ultimate Staff	2Eh	Fire Cloak
06h	Ultimate Crown	2Fh	Lightning Helm
07h	Golden Goose	30h	Evercold Icicle
08h	Arcane Necklace (m)	31h	Everhot Lava Rock
09h	Caster's Bracelet (m)	32h	Lightning Rod
0Ah	Mage's Ring of Power	33h	Snake Ring
0Bh	Witch's Broach (m)	34h	Ankh
0Ch	Medal of Valor	35h	Book of Elements
0Dh	Medal of Courage	36h	Elemental Ring
0Eh	Medal of Honor	37h	Holy Pendant
0Fh	Medal of Distinction	38h	Pendant of Free Will
10h	Fizbin of Misfortune	39h	Pendant of Life
11h	Thunder Mace (d)	3Ah	Serenity Pendant
12h	Armored Gauntlets (p)	3Bh	Seeing-Eye Pendant
13h	Defender Helm (p)	3Ch	Kinetic Pendant
14h	Giant Flail (d)	3Dh	Pendant of Death
15h	Ballista of Quickness	3Eh	Wand of Negotiation
16h	Stealth Shield (p)	3Fh	Golden Bow
17h	Dragon Sword (d)	40h	Telescope
18h	Power Axe (d)	41h	Statesman's Quill
19h	Divine Breastplate (p)	42h	Wizard's Hat
1Ah	Minor Scroll (k)	43h	Power Ring
1Bh	Major Scroll (k)	44h	Ammo Cart
1Ch	Superior Scroll (k)	45h	Tax Lien
1Dh	Foremost Scroll (k)	46h	Hideous Mask
1Eh	E. Sack of Gold	47h	E. Pouch of Sulfur
1Fh	E. Bag of Gold	48h	E. Vial of Mercury
20h	E. Purse of Gold	49h	E. Pouch of Gems
21h	Nomad Boots (o)	4Ah	E. Cord of Wood
22h	Traveler's Boots (o)	4Bh	E. Cart of Ore
23h	Lucky Rabbit's Foot	4Ch	E. Pouch of Crystal
24h	Golden Horseshoe	4Dh	Spiked Helm
25h	GAMBLER'S LUCKY COIN	4Eh	Spiked Shield
26h	Four-leaf Clover	4Fh	White Pearl
27h	True Compass (o)	50h	Black Pearl
28h	Sailor's Astrolabe (o)	51h	Magic Book



Jednostki

+5Bh, +5Ch, +5Dh, +5Eh, +5Fh rodzaje jednostek (z tabelki poniżej; FFh oznacza brak jednostki na danym polu)

+60h, +62h, +64h, +66h, +68h liczebność grup (po 2 bajty; maks. FF 7Fh)

Rodzaje jednostek:

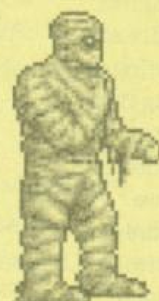
00h	Peasant	16h	Battle Dwarf	2Ch	Archmage
01h	Archer	17h	Elf	2Dh	Giant
02h	Ranger	18h	Grand Elf	2Eh	Titan
03h	Pikeman	19h	Druid	2Fh	Skeleton
04h	Veteran Pikeman	1Ah	Greater Druid	30h	Zombie
05h	Swordsman	1Bh	Unicorn	31h	Mutant Zombie
06h	Master Swordsman	1Ch	Phoenix	32h	Mummy
07h	Cavalry	1Dh	Centaur	33h	Royal Mummy
08h	Champion	1Eh	Gargoyle	34h	Vampire
09h	Paladin	1Fh	Griffin	35h	Vampire Lord
0Ah	Crusader	20h	Minotaur	36h	Lich
0Bh	Goblin	21h	Minotaur King	37h	Power Lich
0Ch	Orc	22h	Hydra	38h	Bone Dragon
0Dh	Orc Chief	23h	Green Dragon	39h	Rogue
0Eh	Wolf	24h	Red Dragon	3Ah	Nomad
0Fh	Ogre	25h	Black Dragon	3Bh	Ghost
10h	Ogre lord	26h	Halfling	3Ch	Genie
11h	Troll	27h	Board	3Dh	Medusa
12h	War Troll	28h	Iron Golem	3Eh	Earth Elemental
13h	Cyclops	29h	Steel Golem	3Fh	Air Elemental
14h	Sprite	2Ah	Roc	40h	Fire Elemental
15h	Dwarf	2Bh	Mage	41h	Water Elemental

Warto zauważyć, że żywiołaki (elementals) po walce znikają z Twojej armii.

Czary

Informacje o „posiadanych" czarach znajdują się pod offsetami +8Ah...+CAh. 00h oznacza brak znajomości czaru, inna liczba - jego opanowanie.

Combat Spells:		+ABh	Cold Ring
+8Ah	Fireball	+ACh	Disrupting Ray
+8Bh	Fireblast	+ADh	Death Ripple
+8Ch	Lightning Bolt	+AEh	Death Wave
+8Dh	Chain Lightning	+AFh	Dragon Slayer
+8Eh	Teleport	+B0h	Blood Lust
+8Fh	Cure	+B1h	Animate Dead
+90h	Mass Cure	+B2h	Mirror Image
+91h	Resurrect	+B3h	Shield
+92h	Resurrect True	+B4h	Mass Shield
+93h	Haste	+B5h	Summon Earth Elemental
+94h	Mass Haste	+B6h	Summon Air Elemental
+95h	Slow	+B7h	Summon Fire Elemental
+96h	Mass Slow	+B8h	Summon Water Elemental
+97h	Blind	+B9h	Earthquake
+98h	Bless		
+99h	Mass Bless	**Adventure Spells:**	
+9Ah	Stoneskin	+BAh	View Mines
+9Bh	Steelskin	+BBh	View Resources
+9Ch	Curse	+BCh	View Artifacts
+9Dh	Mass Curse	+BDh	View Towns
+9Eh	Holy Word	+BEh	View Heroes
+9Fh	Holy Shout	+BFh	View All
+A0h	Anti-Magic	+C0h	Identify Hero
+A1h	Dispel Magic	+C1h	Summon Boat
+A2h	Mass Dispel	+C2h	Dimension Door
+A3h	Magic Arrow	+C3h	Town Gate
+A4h	Berzerker	+C4h	Town Portal
+A5h	Armageddon	+C5h	Visions
+A6h	Elemental Storm	+C6h	Haunt
+A7h	Meteor Shower	+C7h	Set Earth Guardian
+A8h	Paralyze	+C8h	Set Air Guardian
+A9h	Hypnotize	+C9h	Set Fire Guardian
+AAh	Cold Ray	+CAh	Set Water Guardian



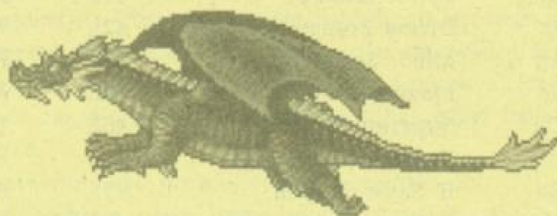


Umiejętności

Pod offsety z pierwszej kolumny wpisujemy stopień zrozumienia danej umiejętności (01h - Basic, 02h - Advanced, 03h - Expert), natomiast druga kolumna to offsety, w które trzeba wpisać numery „okienek", pod którymi znajduje się dana zdolność (wartość od 1 do 8). Dodatkowo pod +86h należy wpisać, iloma umiejętnościami możemy się pochwalić.

Łatwiej jest jednak wrzucić pod offsety +78h...+86h same zera, wtedy żadna z cech nie pokaże się w okienku, a i tak wszystkie będą aktywne.

+6Ah	+78h	Pathfinding
+6Bh	+79h	Archery
+6Ch	+7Ah	Logistics
+6Dh	+7Bh	Scouting
+6Eh	+7Ch	Diplomacy
+6Fh	+7Dh	Navigation
+70h	+7Eh	Leadership
+71h	+7Fh	Wisdom
+72h	+80h	Mysticism
+73h	+81h	Luck
+74h	+82h	Ballistics
+75h	+83h	Eagle Eye
+76h	+84h	Necromancy
+77h	+85h	Estates



Marcin Wichary

MANIAC KARTS (PC)

Edytuj plik **MANIAC1.SAV**. Znajdź offsety F27h...F28h i zmień występującą tam wartość na FF FFh. Teraz masz dużo pieniędzy.

Krzysztof Zawisło (Gliwice)

VIRTUAL CORPORATION (PC)

Edytuj plik **GAMEx.DAT** (gdzie x to numer save'a). Znajdź offsety 1068h...106Ah i wpisz w nie FF FF 64h. Dostaniesz kilka bilionów USD.

Krzysztof Zawisło (Gliwice)

WARCRAFT (PC)

Grzebiemy w pliku **SAVE*.SAV**.

Offset 606h to złotko (lub kasa, jak kto woli), które zajmuje 4 bajty (offset taki sam, obojętnie czy grasz orkami, czy ludźmi). Offset 60Ah to złotko przeciwnika - też 4 bajty, ale wiem, że i tak będą równe 00h. Offset 61Ah to LUMBER (drzewka), a offset 61Eh - drzewa przeciwnika (również po cztery bajty).

Od offsetu B362h znajdują się charakterystyki żołnierzy i budowli. Każda paczka danych zajmuje 92 bajty (5Ch). Oto, co można tam znaleźć:

+00h współrzędna X jednostki/budowli - 2 bajty
+02h współrzędna Y - 2 bajty

Uważaj, by nie przesuwać swoich wojsk/budynków zbyt daleko, bo może się okazać, że zostaną przeniesione poza planszę. (Tak na marginesie - lepiej ich w ogóle nie przenosić.)

+16h pasek energii (HP) - 2 bajty
+1Bh, +1Ch, +1Dh typ i wygląd jednostki

Należy zmienić pierwsze dwa offsety na takie same wartości z LEWEJ KOLUMNY zamieszczonej tu tabelki. Literka w nawiasie to przynależność: H - ludzie, O - orki, ? - nie wiem (ale jeśli zmieniasz swoją jednostkę, to i tak możesz nią poruszać i walczyć, to samo z budowlami).

Niektóre jednostki, żeby „działały", muszą mieć odpowiedni, zgodny z typem wygląd (np. Daemon lub Slime), więc najlepiej po zmianie typu jednostki przydziel jej odpowiedni wizerunek - wpisując wartość z PRAWEJ KOLUMNY pod offset +1Dh.

Przykładowo, aby stworzyć Grunta, należy wpisać w trzy ww. offsety wartości 01 01 03h, Daemona - 1Ch 1Ch 39h itd.

Jednostki				Budowle			
Footman	(H)	00h	00h	Farm	(H)	20h	40h
Grunt	(O)	01h	03h	Farm	(O)	21h	43h
Peasant	(H)	02h	04h	Barracks	(H)	22h	44h
Peon	(O)	03h	07h	Barracks	(O)	23h	47h
Catapult	(H)	04h	08h	Church	(H)	24h	48h
Catapult	(O)	05h	0Bh	Temple	(O)	25h	4Bh
Knight	(H)	06h	0Ch	Tower	(H)	26h	4Ch
Raider	(O)	07h	0Fh	Tower	(O)	27h	4Fh
Archer	(H)	08h	10h	Town Hall	(H)	28h	50h
Spearman	(O)	09h	13h	Town Hall	(O)	29h	53h
Conjurer	(H)	0Ah	14h	Mill	(H)	2Ah	54h
Warlock	(O)	0Bh	17h	Mill	(O)	2Bh	57h
Cleric	(H)	0Ch	18h	Stables	(H)	2Ch	58h
Necrolyte	(O)	0Dh	1Bh	Kennel	(O)	2Dh	5Bh
Ogre	(?)	03h	26h	Blacksmith	(H)	2Eh	5Ch
Spider	(?)	15h	2Ah	Blacksmith	(O)	2Fh	5Fh
Slime	(?)	16h	2Ch	Goldmine	(-)	32h	64h
Elemental	(?)	17h	2Eh				
Scorpion	(?)	18h	30h				
Brigand	(?)	19h	32h				
Skeleton	(?)	1Ah	35h				
Skeleton	(?)	1Bh	36h				
Daemon	(?)	1Ch	39h				
Elementals	(?)	1Fh	3Eh				

Łukasz Kodzis (Inowrocław)

CIEKAWOSTKI WUJA ZENONA

COMMAND & CONQUER: RED ALERT (PC)

Pamiętacie jeszcze pliki *.CON z Duke Nukem 3D? Podobny mechanizm zastosowano w Red Alert. W zwykłym tekstowym zbiorze RULES.INI znajdują się praktycznie wszystkie ustawienia i reguły obowiązujące w grze: począwszy od inteligencji komputera, poprzez parametry jednostek i budynków, opcje trybu multiplayer, aż po różnego rodzaju „miscellaneous".

Problem jednak w tym, że w grze na pierwszy rzut oka nie ma takiego pliku. Jest on ukryty w REDALERT.MIX i trzeba go stamtąd wydobyć. W mojej wersji (1.04) znajdował się pomiędzy offsetami 91FCEFh a 92E6C9h (plik zaczyna się linijką „; RULES.INI"). Jak go wyciągnąć? Z powodu dość dużej objętości REDALERT.MIX (prawie 24 MB) może to być dość trudne.

Najłatwiej, jeżeli macie któryś z kompaktów dołączanych do Gamblera CD. W DDTpacku znajduje się krótki program CCC (Cutter, Changer & Creator). Wystarczy go uruchomić w ten sposób:

CCC EXTRACT:RULES.INI,REDALERT.MIX,91FCEFh..92E6C9h

i już mamy żądany plik.

W przeciwnym wypadku istnieje jeszcze jedna szansa, pod warunkiem, że posiadacie Windows 95. Oto procedura:

1. Ładujemy WordPada.
2. Wczytujemy plik REDALERT.MIX.
3. Szukamy linijki; RULES.INI (odpowiednią funkcją z menu).
4. Wciskamy Ctrl+Shift+Home, a potem Del, co spowoduje skasowanie „śmieci" przed ww. linijką.
5. Szukamy linijki [Missile].
6. Przesuwamy kursor dwie linijki niżej (pod wiersz **Rate=.1**).
7. Wciskamy Ctrl+Shift+End, a potem Del - tak kasujemy niepotrzebną resztę pliku.
8. Korzystamy z funkcji „Zapisz jako..." („Save as...") i zapisujemy to, co nam zostało jako plik tekstowy RULES.INI.

Podejrzewam, że będzie to chodziło koszmarnie wolno na komputerach z mniejszą ilością pamięci (ja mam 24 MB), ale zaręczam - opłaca się!

Jim Midnite

EKSPERYMENT DELFIN (PC)

Plik **___BASE.DT1** to zwykły plik .MOD - wystarczy zmienić rozszerzenie.

Wojciech Pietkiewicz (Wrocław)

MEGARACE 2 (PC)

W grze w podkatalogu **MUSIC** znajdują się pliki **WAIT.16** i **WAIT_00.16** (lub z rozszerzeniem .8). Wystarczy zmienić te nazwy na WAIT.WAV lub WAIT_00.WAV i już można sobie posłuchać świetnej muzyczki oraz odgłosów. Są także podkatalogi o nazwie takiej samej, jak trasa (np. **TIBET**). W tych katalogach znajduje się dużo plików również z końcówkami .8 i .16. Wystarczy zmienić ich rozszerzenia na .WAV i posłuchać melodyjek z innych tras.

Wojciech Pietkiewicz (Wrocław)
Krzysztof Zawisło (Gliwice)

MORTAL KOMBAT 3 FOR WINDOWS 95 (PC)

Znajdujący się w podkatalogu **BKGDS** plik **WMSLOGO.BIN** to zwykła animacja w formacie .FLC, natomiast pliki **ARTDLOGO.BIN**, **ATILOGO.BIN**, **LEGAL.BIN** oraz **MKCONFIG.BIN** to obrazki w formacie .BMP.

Marcin Wichary

PEPSI VIRTUAL REALITY GAME (PC)

Pliki **ENDGAME.000**, **GAMEOVER.000**, **INTRO.003** oraz **POZIOM.000** to zwykłe moduły muzyczne, natomiast **ENDGAME.001**, **GAMEOVER.000**, **INTRO.000**, **INTRO.002** i **POZ1.001** to filmiki. Wystarczy zmienić rozszerzenia odpowiednio na .MOD i .FLI.

Wojciech Pietkiewicz (Wrocław)

KUBA ROZPRUWACZ GRASUJE!

Kolejne, trzecia już lista gier do „rozgrzebania" ripperami, tym razem uzupełniona o Wasze doświadczenia. Niestety, niektórzy idą na łatwiznę - zapuszczają rippera, spisują typy plików i wysyłają je. Problem w tym, że rippery (szczególnie te gorsze) często generują „fałszywki", tzn. pliki nie zawierające żadnej sensownej treści. Wniosek - sprawdzajcie, co wyprodukuje ripper, zanim wyślecie to do DDT.

Dzisiejszą listę sponsorowali:
Wojciech Pietkiewicz z Wrocławia,
Tomasz Walowski z Krakowa,
Krzysztof Zawisło z Gliwic.
Dziękuję!

Gra	Plik(i)	Co znajdziemy
Absolute Pinball	ABSOLUTE.CDF	.FLC (animacja)
American Civil War (demo)	ACW_DEMO.EXE	.BMP (grafika)
Ascendancy	ASCEND01.COB	.GIF, .VOC
	ASCEND02.COB	.GIF, .BMP, .FLC, .MTM
Battle Arena Toshinden	DATA.TSD	.BMP
Bug!	W??.SND	.WAV (dźwięki)
Deadly Games (demo)	DAT*.DAT	.FLC, .PCX
	SNDS*.	.VOC (dźwięki)
Destruction Derby	SAMPLES.BIN	.WAV
F22 Lightning 2	RESOURCE.RES	.PCX, .BMP
		.MID (muzyka)
		.WAV (dźwięki)
Formula 1 Grand Prix 2	SOUND\SAMPLE.CAT	.WAV (dźwięki)
Leisure Suit Larry 7 (demo)	RESOURCE.SFX	.WAV (dźwięki)
Pepsi Virtual Reality Game	CRED.RES	.MOD (muzyka)
	LEVEL1.RES	.MOD (muzyka)
		.U8 (dźwięki)
Pinball Construction Kit	CKPC0000.LIB	.XMI (muzyka)
		.WAV (dźwięki)
Raptor	FILE0000.GLB	.MUS (muzyka)
Rise of the Triad	DARKWOUR.WAR	.MID (muzyka)
Settlers 2	SOUNDS.LST,	
	DATA\SOUNDDAT\SND*.*	.XMI (muzyka)
	GFX\PALETTE*.*, GFX\PICS*.*,	
	GFX\TEXTURES*.*	.IFF (grafika)

Strife	STRIFE1.WAD	.MUS (muzyka)
		.U8 (dźwięki)
Syndicate Wars	SOUND\SOUND.DAT,	
	SOUND\SYNCREDS.DAT	.WAV (dźwięki)
TIE Fighter	ADLIB.LFD, TIEMUSIC.LFD	.MID (muzyka)
	SFXBLAST.LFD, TIESFX.LFD	.VOC (dźwięki)
	TIESPCH.LFD	.VOC (mowa z gry)
Transport Tycoon Deluxe	SAMPLE.CAT	.WAV
WarCraft 2	SFXDAT.SUD	.WAV
	SNDDAT.WAR	.WAV (gadki)
X-Wing	ADLIB.LFD	.IFF, .MID
	??MUSIC.LFD, ???MUSIC.LFD,	
	GMIDI.LFD, MMSOUND.LFD,	
	XWING.LFD, SFX*.LFD	.MID (muzyka)
Zombie Wars (demo)	SETUP.EXE	.BMP (grafika)
	SETUP.SB0	.BMP, .RAW (grafika)
		.MID (muzyka)
		.WAV (dźwięki)

LUDZIE LISTY PISZĄ

Nagroda (oryginalna gra komputerowa) należy bezsprzecznie do **Jakuba Wilka** z Mielca za wspaniałe rozpracowanie gry Betrayal at Krondor za pomocą Game Wizarda.

Podziękowania dla: **Sebastiana Mioduszewskiego** z Łomży za program EXE-INFO (przyślij nową wersję na nowy kompakt!), **Wojciecha Kuka** z Poznania za różne ciekawe programiki oraz nieocenionego **Krzysztofa Zawisło** za różne edytory na Gambler CD.

Marcin Wichary



No i przyszedł czas na rozwiązanie pierwszego konkursu. Na następny trzeba będzie trochę poczekać, aż mi się uda zdobyć nagrodę (huh, huh!). W każdym razie bardzo dziękuję wszystkim za zadanie sobie trudu i napisanie tych kilku słów.

Przejdźmy jednak do rzeczy. Prawidłowe odpowiedzi brzmią:

1. Wolfenstein 3D (to on został uznany za matkę FPP, a nie Doom).
2. William J. „B.J." Blazkowicz.
3. BFG 9000 (skąd pomysł, że rocket launcher?).
4. Było 10 typów broni (słownie dziesięć).
5. Kyle Katarn.
6. 3D - „three dimensional", czyli „trójwymiarowy".

Konkursik nie był wcale tak łatwy, jakby się mogło wydawać. Okazał się nawet całkiem trudny. Myliliście się przede wszystkim w odpowiedzi na pytanie 2. Po prostu robiliście błędy w poprawnej pisowni nazwiska (Blaskowitch, Blazkovitz, Blazenkowich). Na początku chciałem nawet uznawać te odpowiedzi (tzn. z drobnymi błędami), ale kiedy okazało się, że mnóstwo osób popełnia takie błędy, doszedłem do wniosku, iż należy jednak uhonorować tych, którzy odpowiedzieli poprawnie.

Sporo osób uznało, że „matką" FPP był Doom. Przykro mi, ale nie mogę się z tym zgodzić (brałem nawet udział w dyskusji na ten temat w Internecie). Większość speców za „kamień węgielny" gatunku uznała Wolfika i tyle. Bez dyskusji.

Na temat BFG 9000 nie ma się chyba co spierać, zresztą dość rzadko zdarzały się złe odpowiedzi na to pytanie.

Sporo problemów przysporzyło pytanie o ilość broni w DN3D. Od razu chcę uspokoić wszystkich, którzy napisali, że 11 (bo dwie nogi). Sporo osób nie policzyło kopnięcia i wyszło im 9. Nie mogę jednak zrozumieć, jak ktoś mógł się doliczyć 8 (!!!) typów broni. Ludzie! Przecież nawet klawiszy do zmieniania jest dziesięć, więc jakie osiem?!?!?!

„Znawcom" Dark Forces zdarzały się dość dziwne odpowiedzi, np. Cajn Kiburtano, czy Kayle Katarna. Jeez!!!

No dobra, Uroczysty Moment. Ogłaszam, że Wielkim Zwycięzcą Wielkiego Konkursu został **Tomasz Suchanek** z Warszawy. Gratulacje. Nagrodą jest Quake (yeah, bravo, hoooora!!!). Wszyscy w redakcji byli „pod głębokim wrażeniem" mądrości płynącej z logicznych i poprawnych odpowiedzi Tomka. Jego list wisi na ścianie, aby swoim boskim blaskiem (blazkowiczem?) rozświetlał ciemności panujące wokół biurka (i umysłu) Alexa.

Tak więc sprawę konkursu ogłaszam za zakończoną. Jeszcze raz dziękuję wszystkim za odzew. To pismaka bardzo podnosi na duchu, gdy dowiaduje się, że ktoś go jednak czyta.

Niedawno obiecywałem, że napiszę trochę więcej o Terminatorze 2. Jednak, ponieważ gra ukazała się już na Zachodzie, wstrzymam się z jakimikolwiek informacjami do chwili, gdy sam ją zobaczę.

Tymczasem wykorzystam nadarzającą się okazję i opowiem Wam trochę o wielkim przełomie w dziedzinie gier 3D. Ten przełom nosi nazwę Tomb Rider. Część infosów i screeny możecie znaleźć w dziale konsol, gdzie znajduje się recenzja mojego autorstwa. Widziałem wersję na PSX, PC i Saturna, więc mam jakie takie rozeznanie w temacie. Trzeba przyznać, że najlepiej prezentuje się hi-resowa wersja PC.

Ale, ale. Zacznijmy od początku. Tomb Rider nie jest co prawda dokładnie grą FPP, przede wszystkim dlatego, że świat oglądamy zza pleców Lary (głównej bohaterki). Jest to jednak bardzo ciekawa, doskonała od strony technicznej gra trójwymiarowa. TR zasługuje na szczególne uznanie za doskonały engine 3D, który pozwala tworzyć hale (takie duże pomieszczenia) o wysokości około 100 m, rzeźby (np. sfinksa naturalnej wielkości) i inne ciekawe szczegóły, np. rwącą rzekę czy wodospad. Dawno nie widziałem tak wspaniale wykonanej gry 3D. Wszystkie stworzonka zostały zrobione dokładnie tą samą metodą, co w Terminator Future Shock czy Quake i są całkowicie trójwymiarowe. Wrażenie niesamowite, szczególnie w momencie, gdy atakuje 10-metrowy T-Rex.

Lara może robić troszkę więcej niż zwyczajny bohater trójwymiarowej strzelaniny. Przede wszystkim, potrafi się wciągać na krawędzie, podobnie jak to było w Prince of Persia. Potrafi robić bardzo zgrabne przewroty, wspaniale pływa, umie także przepchnąć półtonowy kamienny blok, jeżeli uzna to za stosowne. Na ogół zachowuje się znacznie bardziej naturalnie niż np. taki Duke Nukem skaczący z wysokości 40 m i tracący 10% energii. Ciekawym rozwiązaniem jest automatyczne celowanie. Dzięki temu całą uwagę możemy skierować na unikanie ataków przeciwnika. Najlepiej wygląda to w momencie, gdy strzelamy się z którymś z bad guyów - strzelanina jest aż do bólu realna.

Wspaniały engine ma oczywiście pełną wielopoziomowość, dzięki czemu zrobienie kamiennego mostu zawieszonego nad przepaścią nie jest czymś nadzwyczajnym. Pod względem zaawansowania engine TR może spokojnie stawać w szranki z takimi gigantami, jak engine id Softu do Quake'a czy X^n gine Bethesdy. Naprawdę jest na co popatrzeć. W przeciwieństwie do rasowych FPP, Tomb Rider nie jest strzelaniną. Twórcy położyli nacisk na rozwiązywanie zagadek, dzięki czemu gra klimatem jest bardzo zbliżona do serii filmów o Indym Jonesie. Najczęściej, aby przejść dalej, należy najpierw rozwiązać kilka zagadek; wtedy otwierają się drzwi prowadzące w głąb katakumb, po których ciągle szlaja się Lara. Trzeba przyznać, że dzięki temu gra jest znacznie ciekawsza niż bezmyślna rzeź w Quake'u. Zagadki bywają czasem bardzo skomplikowane, więc nie uda Wam się skończyć TR w ciągu jednego wieczoru.

W ostatnim odcinku klubu zacząłem dyskusję na temat różnic między Quake'em a Duke'em. Co najzabawniejsze, odzew przyszedł ze strony redakcji jeszcze zanim tekst ukazał się w druku. Postaram się więc ustosunkować do wypowiedzi moich szanownych kolegów. Jako „podpora" posłużą bardzo słuszne spostrzeżenia jednego z moich korespondentów, niejakiego Gen. Grzecha, który najpierw mi nabluzgał, a potem okazał się bardzo ciekawym partnerem do dyskusji na wszelakie tematy (pozdrawiam go rebelianckim okrzykiem - „Śmierć Imperium!!!").

Jeśli się nie zmieszczę dziś, to skończę w następnym odcinku.

Po pierwsze: zarzut dot. trójwymiarowych potworów, które zdaniem Konrada von Gawrońskiego są kompletną pomyłką. Jasne. Dużo lepsze są bitmapy, które obracają się co 45° i z każdej strony wyglądają identycznie. Dużo gorszy jest poruszający się w sposób autentyczny przeciwnik, wykonany techniką motion capture. Zwłaszcza jeśli porównać go z Duke'em (z całym szacunkiem dla jego niezwykłej osobowości), który ma całe cztery klatki animacji w trakcie biegu. Przepraszam bardzo, ale argument jest całkowicie nie do przyjęcia. Główna zaleta Quake'a to właśnie przeciwnicy 3D. Tak wygląda przyszłość gier FPP.

Na dźwięki też nie ma co narzekać, bo są bardzo „klimatyczne". Zombiaski wyłażące spod wody mogą przyprawić o zawał serca a reszta - cóż, odgłosy jak odgłosy. Po prostu nie ma macrosów w stylu „Lucky son of a bitch!". Czy to wada?

Fakt, że brak przycisku „open" może trochę zdziwić i skonfundować gracza przyzwyczajonego do tradycyjnego systemu, ale w trybie multiplayer ten brak bardzo się przydaje. Z drugiej strony, nie da się zrobić mojego ulubionego żarciku z DN3D, czyli zamknąć przed nosem drzwi koledze, który właśnie próbuje nas rozwalić z RPG.

No dobra, obrona zakończona. Teraz czas na atak frontalny. To niestety prawda, że Quake nie wniósł absolutnie niczego nowego do gatunku. Wielopoziomowość z prawdziwego zdarzenia była już w Dark Forces, a przede wszystkim w Terminatorze FS. To samo z trójwymiarowością przeciwników - też już była (i też w TFS).

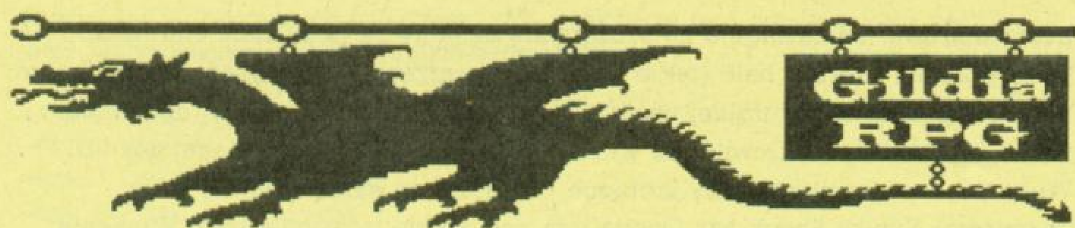
Klimat Quake'a to trochę zmieniony klimat Dooma. Taka sama atmosfera zaszczucia, przygnębienia itd. Znowu nie ma w tym niczego oryginalnego. To po prostu bardziej zaawansowany Doom (zgodnie z tym, co napisał Konrad, jestem człowiekiem złośliwym).

Broń też nie jest niczym specjalnym: oprócz spawarki rzeczywiście nie ma za bardzo w czym wybierać. Shotguny były w Doomie 2, a super nail gun to po prostu mini gun, tylko strzela gwoździami.

Krew w Quake'u jest rzeczywiście żenująca. Wygląda, jakby ściekała po powietrzu, a po zajściu wyparowuje bez śladu. Smutne to, że skaszaniono szczegół tak ważny w grze czysto „rzeźnickiej". Kolorystyce nie mam nic do zarzucenia - jest taka, jak być powinna - ale całość jest miejscami bardzo niewyraźna, nawet w wysokiej rozdzielczości. Bardzo skutecznie utrudnia to granie (tips dla deathmatchowców - walnijcie sobie ubranka w kolorze etapu; będziecie się znakomicie maskować). To by było na tyle w „tym temacie". Jak mi jeszcze coś do głowy przyjdzie, to napiszę. Jednak nic nie zmieni faktu, że Quake jest grą dobrą. Nabywcy na ogół są zadowoleni.

Za miesiąc.... RooS i moi (znaczy się ja) będziemy się znęcać nad konkursem.

Zooltar
zooltar@lupus.waw.pl



Bądźcie pozdrowieni w kolejnym wydaniu Gildii. Przypominam, że dalej zbieram Wasze opinie dotyczące rolpleja marzeń. I listów przychodzi sporo. Chciałbym jednak, abyście koncentrowali się na ogólnym opisie, a nie zagłębiali w fabułę. Chociaż, skoro układanie fabuł tak się Wam podoba, to czemu nie. W takim razie napiszcie opowiadanko na góra 2000 znaków (ok. jedna strona maszynopisu). Bohaterem ma być ciężko myślący barbarzyńca (taki Thrud z komiksów z Magii i Miecza), który zdobywa sławę i kobiety (tylko bez pornografii!). Nagrody będą. W tym numerze poświęcamy trochę miejsca hitowi wszech czasów (a przynajmniej grze tak reklamowanej), czyli Daggerfallowi. Nasz redakcyjny kolega Alex Uchański, zwany przez niektórych Naczelnym (właściwie dlaczego?) [bo ma prawo dopisywać się do cudzych tekstów, kiedy mu się tylko spodoba - Alx], postanowił podzielić się z Gildią swoimi spostrzeżeniami.

KONKURSY

Odpowiedzi na pytania konkursowe z numeru 12/96:

1. Pełny tytuł Ishar 3 to Seven Gates of Infinity.
2. Gra Diablo została stworzona przez firmę Blizzard.
3. Thera i Shadowlord to postacie z gry Stonekeep.
4. Nie istnieje gra Wizard of the Wind.
5. Do tej pory Polacy nie wydali gry RPG na płycie CD.
6. Trzy gry, w których występuje słowo „dungeon" to np.: Dungeon Keeper, Dungeon Hack, Dungeon Master. Wszystkie tytuły podawane przez Was zostały sprawdzone.

Z uwagi na brak miejsca przejdziemy na system 3-pytaniowy. Trzy pytania - każde za jeden punkt.

1. Skąd pochodzą nazwy krain Wayrest i Sentinel?
2. Odczytaj poprawnie anagramy: Rolka Try Beat Nord i Orient Lasy Dena.
3. Bohaterem jakiej gry jest Tom Driscoll?

Nagroda będzie, ale na wszelki wypadek nie podaję tytułu, bo potem robi się CYRK. Ale będzie fajna.

LISTY

„Piszę do Gildii po raz pierwszy, ponieważ od niedawna zacząłem się interesować grami RPG. Najbardziej lubię te komputerowe, chociaż pogrywam też w AD&D. Do napisania skłonił mnie pewien problem. Otóż kupiłem oryginalną (!) grę Lands of Lore (trzeba zacząć od podstaw), ale to *.* nie chce działać! Program w ogóle nie pyta o kody dostarczone z instrukcją, a i tak się zawiesza po odegraniu intro i wyborze postaci. Próbowałem włączać go na różnych konfiguracjach pamięci, wyłączałem muzykę i dźwięki - nic nie pomaga. Mam komputer: PC 486DX4 100 MHz, 8 MB RAM, 2 MB A3 SVGA, SB PRO II - czy to za mało, jak na grę z 1993 roku?! Bracia z Gildii, pomóżcie!!!

Mam jeszcze jedno pytanie. Niedawno trafiła do mnie wersja shareware gry Yendorian Tales. Mimo trochę topornej grafiki zrobiła na mnie duże wrażenie. Bardzo podobała mi się duża liczba przedmiotów, a i bestiariusz nie był zły. Gra wciągnęła mnie do tego stopnia, że czuję niedosyt po ukończeniu wersji demo. Bardzo chciałbym zdobyć całą wersję, jednak nie wiem jak? Czy gra ta ma dystrybutora na terenie naszego kraju? A jeśli nie, to jak ją zdobyć? Na koniec muszę przyznać, że Gildia to jeden z głównych działów Waszej gazety, który zawsze czytam. Ogólnie jest dobrze, co nie znaczy, że nie mogłoby być lepiej. Dużą część Gildii zajmuje konkurs, oczywiście nie jestem temu przeciwny, ale wydaje mi się, że powinno być tam także wiele innych rzeczy: stała lista przebojów, informacje o nowościach, a także (dla mnie najważniejsze) krótkie oceny programów zarówno tych starych, jak i nowych. Przecież nie każdy zajmuje się RPG od lat, a wydanie pieniędzy na szajs, to żadna przyjemność. Pozdrowienia, Wielki Magu, śle Ci"

Mirek

Z Lands of Lore jest jakaś dziwna sprawa. Wersja sprzedawana w Polsce nie chodzi na komputerach z procesorem 486 Intela. Poza tym wszystko gra. Oczywiście, paramerty Twojego komputera są aż nazbyt zadowalające. Zadzwoń do IPS (0-22 642 27 66) i naciskaj ich tak długo, póki nie załatwią sprawy. W końcu zapłaciłeś! Jeżeli chodzi o Yendorian Tales, to gra rzeczywiście jest warta grzechu. Aby otrzymać pełną wersję należy skontaktować się z firmą Smithware (adres i warunki przysłania pełnej wersji znajdują się z pewnością wewnątrz programu). Stała lista przebojów będzie drukowana od następnego mumeru (po to zamieszczam ankiety). Natomiast co do nowości, to owszem, czasami możemy sobie na to pozwolić. Ale raczej śledźcie dział News w Gamblerze. Jest on redagowany „na gorąco" i tam powinny się znaleźć wszelkie bieżące informacje. Krótkie oceny starszych programów znajdziesz w tabeli w numerze 12/96. Niektóre oceny niestety są znacznie zawyżone (czasy się zmieniają i program genialny wczoraj nie musi być genialny jutro). Gry, które ja mogłbym Ci polecić, to: The World of Xeen (połączona część 4 i 5), cykl Eye of the Beholder (zwłaszcza część 2) i podobny Dungeon Hack, Lands of Lore, Betrayal at Krondor, Stonekeep, Anvil of Dawn, Albion i Daggerfall.

PRZEWODNIK PO ŚWIECIE DAGGERFALL (cz. 1)

Witam wszystkich wędrowców w świecie Daggerfall. Nie jest nas wielu, a to z powodu problemów prawnych z dystrybucją tej gry, powstałych gdzieś w Ameryce na styku firm Bethesda i Virgin. Dzięki temu jedna z najlepszych gier tego roku (a moim zdaniem najlepsza RPG) nie jest oficjalnie sprzedawana w Polsce. I to ma być normalny rynek? Nie, na Obliviona! Za miesiąc zaprezentujemy opis Daggerfalla w wykonaniu duetu makabrycznego, Alex & Jacky. Teraz garść luźnych uwag i porad doświadczonego, 13-poziomowego wojownika, Championa Fighters Guild.

- Każda Gildia podejmuje decyzję, czy Cię awansować czy nie, co 28 dni. Pamiętaj, jeśli nawet wykonasz 10 misji w 2 tygodnie i tak nie awansujesz.
- W Gildii (wbrew temu, co ci mówią) możesz trenować nie raz dziennie, a co 12 godzin.
- Przy wchodzeniu do sklepu zwracaj uwagę na jego charakterystykę. W dobrze utrzymanych sklepach znajdziesz unikalne towary, ale gdy spróbujesz cokolwiek sprzedać - oszwabią Cię. Sprzedawaj łupy zawsze w kiepskich sklepach. Przy kupowaniu sprawdzaj wszystkie półki z towarami.
- Gdy sprzedajesz towary za poważniejsze sumy (ok. 30 tys. sztuk złota) kupiec nie płaci Ci gotówką (słabsze postacie mogłyby nie udźwignąć takiej kasy!), ale listem kredytowym. Wymienisz go w banku na złoto.
- Zdobycze zawsze lepiej sprzedawać w sklepach specjalistycznych (np. zbroje w kuźniach, a jeszcze lepiej u płatnerzy). Oczywiście, większość towarów można sprzedawać także w General Stores i Pawn Shops, ale dostaniesz za nie mniej pieniędzy.
- Przyjmując zadanie do wykonania i szacując jego wartość pamiętaj, że misja typu „wejdź do domu i zabij zwierzaka" nie przyniesie Ci żadnych dodatkowych korzyści. Tymczasem w misjach wymagających zejścia do podziemi lwia część zysku będzie pochodzić z przedmiotów znalezionych przy wrogach.
- Jeśli wojownik nie umie czarować, powinien się koniecznie zaopatrzyć w przedmioty magiczne. Minimalny (optymalny) zestaw czarów to: Heal, Silence, Levitate, Water Breathing i jeden dowolny czar ofensywny typu Toxic Clouds, Fireball, Ice Storms (dokładnie w tej kolejności). Jeśli ktoś nie wie, po co mu to, to od mniej więcej 10. poziomu się dowie.

To tyle w klubie Polsatu... sorry, nie ta bajka. Na koniec jeszcze jedna WAŻNA uwaga: gra jest potwornie zapluskwiona. Wersji 1.0 nie da się skończyć. Kolejne patche do gry znajdziecie w Internecie: HTTP:\\WWW.BETHSOFT.COM. Ostatnio mili panowie doszli do wersji 1.91 i jest to wersja pozwalająca na mniej więcej spokojne granie. Patcha umieścimy oczywiście na krążku Gambler CD.

Alex

Tyle na dzisiaj w Gildii. Wszystkich, którzy napisali fajne teksty (m.in. na temat idealnej gry) mogę tylko przeprosić (widzicie, jak biję się w me piersi gladiatora?), że znów zabrakło miejsca. Może za miesiąc? Po raz drugi drukujemy ankietę i potrwa to jeszcze kilka miesięcy. Gra, którą umieścicie na pierwszym miejscu, otrzyma 3 punkty, druga 2, trzecia 1 punkt. Wśród uczestników rozlosujemy nagrody. Oczywiście, gry RPG.

st. arcymag sztabowy Erectus Magnificus

....

Imię i nazwisko

....

....

....

Adres

Najlepsze gry role-playing

....

1.

....

2.

....

3.

FAN FACTORY



(Fabryka fanów, czyli okolicznościowa fuzja sekcji piłki nożnej i sekcji piłkarskiej dla menedżerów.)

Witam fanatyczne Fanie i fanatycznych Fanów.

Z listów, które dotarły do Klubu Sportowego Gambler wynika, że to Wy stanowicie rdzeń czytelników KSG. Piłka nożna nie tylko Wam w głowie i sercu, ale i w komputerze. Wszyscy podkreślacie, jak bardzo cieszycie się z powstania klubu. My też! Za wszystkie miłe słowa bardzo dziękujemy, a że chcemy, by było ich jak najwięcej, zajmiemy się dzisiaj tematyką futbolu.

Zauważyliście zapewne, że nie wszyscy redaktorzy Gamblera są zadowoleni z powstania Klubu Sportowego. Straszą Was wizją likwidacji najmniej popularnych klubów, umniejszają wagę Waszych sportowych zainteresowań. Chcą mieć więcej miejsca na swoje kluby. Sportowi Fanatycy, tylko ogromna liczba przysyłanej do KSG korespondencji może ich zniechęcić do drwin z Waszej pasji.

PRZECIEŻ TO SĄ TYLKO KOMPUTEROWE FANTOSZE

W listopadowym, inauguracyjnym wydaniu KSG napisałem kilka zdań na temat zalet Sensible World of Soccer. W ten sposób chciałem Was sprowokować do podzielenia się z czytelnikami Gamblera swoimi spostrzeżeniami na temat piłki nożnej jako gatunku gier komputerowych. Pierwszy list przysłał Dominik Wojnarowski. Pisze on między innymi:

„Zanim przejdę do konkretów chciałbym się Wam trochę podlizać. Otóż fakt, że założono KLUB SPORTOWY wysuwa Gamblera daleko, daleko do przodu przed inne pisma (już tracę go z horyzontu, tak daleko jest do przodu). (...)

Z częścią tekstu [z listopadowego KSG] najzupełniej się zgadzam (np: „piłką nożną żyje świat", „jedna starsza gra utrzymała się na piedestale popularności - Sensible Soccer"), natomiast z częścią nie bardzo. Grałem, wierzcie mi, w wiele różnych „gier-symulatorów" piłki nożnej i wiem, że nie ma gry idealnej (nie ma nawet gry zbliżającej się do takiej). Nie chodzi mi o to, że mają pewne wady, lecz o to, iż mają bardzo duże WADY. We wszystkich grach dość szybko można było znaleźć miejsce, z którego gol padał w 99%, np.: w Sensible Soccer biegniemy z piłką prostopadle do bramki między bramkarzem a słupkiem i gol! W Sensible WoS strzelamy po przekątnej i gol! FIFA '96 - rzut rożny lub aut (blisko pola karnego) i gol! W Actua na polu karnym okręcamy się, strzelamy po przekątnej i... Poza tym uważam, że gry piłkarskie nie rozwijają się, lecz kręcą w kółko - Sensible miał grywalność super (ach, te noce zarwane na wielkich spotkaniach z kumplem, Holandia - Włochy; cóż to były za mecze), brakowało jedynie bajerów w postaci lepszej grafiki itp. Nastały nowe, lepsze czasy. Powstały gry FIFA '96, Actua Soccer, zdobyłem je i... o zgrozo! Co się stało ze starą miodnością? Te gry mają piękne ciało, lecz nie mają już duszy. Co to za rewolucja? Moim zdaniem, ideałem byłaby gra łącząca: grywalność i tempo akcji z Sensible Soccer, sposób ukazania gry i klimat z FIFA '96 oraz animację i technikę rysowania postaci z Actua Soccer. (...)

Tak w rzeczywistości kibicuję, oprócz POLSKI oczywiście, HOLANDII (jako reprezentacji narodowej), AC MILANOWI (jako klubowi zagranicznemu) i LEGII WARSZAWA (jako klubowi polskiemu).

Z poważaniem"

Dominik Wojnarowski

To jest właśnie to, co Fanki i Fani lubią najbardziej. Fanatyczny list od sympatyka piłki nożnej w każdej postaci.

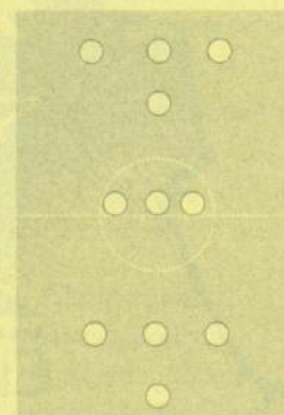
Zawiera on wiele stwierdzeń, z którymi zgadzam się w zupełności. Jeżeli chodzi o mój ideał gry piłkarskiej, to uważam, że nie należy od programistów gier piłkarskich oczekiwać stworzenia superrealnej symulacji futbolu. Przecież w tego rodzaju grach komputerowe fantosze (fantosz - rodzaj marionetki) animujemy rękami, a w piłkę nożną gramy wszystkimi częściami ciała - oprócz tych właśnie. Trudno zatem wyobrazić sobie superrealną komputerową symulację tej dyscypliny sportu bez hełmów rzeczywistości wirtualnej i specjalnej przystawki do grania nogami.

W „piłkach nożnych" najważniejsza jest grywalność! Oprawa graficzna i dźwiękowa mają za zadanie przenieść choć w części atmosferę meczów piłkarskich do naszych domów. Jeśli więc wystarcza do tego VGA (kiedyś za czasów Sensible wystarczała) to bardzo dobrze.

FAN REKORDZISTA

Z nadesłanych listów wynika, że nie brakuje wśród Was zwolenników menedżerów piłkarskich. Marek DEMONICLES Dąbrowski jest (a raczej był, bo komputera w tej chwili nie ma) fanatykiem Championship Manager 94/95 (Amiga, PC). Oto lista jego fantastycznych osiągnięć w tej grze:

- wielokrotnie zdobywał potrójną koronę (mistrzostwo i Puchar Anglii i Puchar Coca-Coli);
- każdego roku triumfował w europejskich pucharach;
- zarobił dla klubu 100 mln funtów w ciągu 15 sezonów;
- pierwsza jedenastka warta 103 mln funtów, przy średniej wieku 23 lata;
- wszyscy zawodnicy z podstawowego składu byli reprezentantami swoich państw;
- zwycięstwa we wszystkich meczach sezonu rozegranych na własnym boisku, ogólny bilans bramkowy 145-25;
- najwyższa średnia ocen zawodnika w całym sezonie: 9,36.



Marek pisze, że wszystkie sukcesy zawdzięcza stosowaniu takiego stylu prowadzenia drużyny:

1. Ustawienie zawodników na boisku: 3-4-3 Long Ball.
2. Wszyscy wystawiani piłkarze byli zawodnikami środka pola (z literą C - central). Większość stanowili młodzi gracze (wiek poniżej 25 lat).
3. Przed każdym meczem ligowym ustalał premie za zwycięstwo w wysokości 1000 funtów, a za mecze w europejskich pucharach - co najmniej 5000 funtów.

Niewątpliwie Fan Demonicles zasłużył na fanfary.

Muszę przyznać, że to nie lada wyczyny. Grałem w różne wersje pierwszego Championshipa (bardziej popularny jest obecnie CM 2 Season 96/97) przez półtora roku, ale nigdy nie udało mi się osiągnąć takiego bilansu bramkowego i podobnej średniej ocen z całego sezonu, nie mówiąc o zarobionych kwotach czy wartości pieniężnej pierwszej jedenastki. Natomiast mogę się pochwalić liczbą 234 tys. pkt. zdobytych w rankingu menedżerów, gdy kierowałem Tottenhamem Hotspurs. Zachęcam wszystkich do dzielenia się z Klubem Sportowym osiąganymi wynikami, opisem przebiegu kariery trenerskiej, relacją z rozgrywanych osiedlowych turniejów i wszelkimi opowiadaniami o doświadczeniach ze „sportówkami".

Wszyscy fanatycy tylko czekają, aby się dowiedzieć, jak wypadają na tle innych. Może macie jakieś propozycje stworzenia w KSG tabeli z najlepszymi rezultatami w poszczególnych grach sportowych? A może życzycie sobie weryfikacji tych wyników na Gambleriadzie?

KONKURSY

Na początek obiecane rozstrzygnięcie konkursu „Łyk historii" z numeru 12/96.

Był to trudny konkurs - miał znaleźć wśród Was znawców historii tytułu Kick Off i produkcji z nim związanych. Nagrodę, grę Kick Off '96, ufundowaną przez IPS Computer Group, otrzyma **Dawid Galas** z Krakowa. Oprócz niego zasobną wiedzą wykazali się: Mirosław Bartuś z Gdańska-Oliwy, Jan Burker z Bydgoszczy, Tomasz Słowiński z Gdańska, Tomasz Świderski z Sopotu, Marcin Wojakowski z Sosnowca.

Przyjmijcie od nas wyrazy uznania.

Wyniki ankiety na „Najlepszego polskiego piłkarza 1996 r." podamy w następnym numerze.

A teraz nowy konkurs:

Jak pokonać Włochów na Wembley?

Takie właśnie pytanie zadaje sobie obecnie cała Anglia. Potrwa to aż do 12 lutego, kiedy sędzia po raz pierwszy zagwiżdże, by rozpocząć mecz między wyspiarzami a drużyną Italii.

Waszym zadaniem, jako menedżerów Anglii, jest osiągnięcie jak najkorzystniejszego rezultatu z komputerowym (generowanym przez grę Championship Manager 2) zespołem Cesare'a Maldiniego. Przysyłajcie Wasze propozycje - składy, style gry (Direct, Passing i Long Ball) i ustawienia zawodników na boisku - do 28 lutego. Powinny one być przedstawione tak jak Waszych przeciwników, Włochów, zamieszczone poniżej.

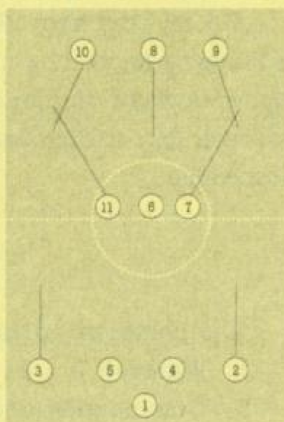
Napiszcie również „warunkowe" decyzje nt. zmiany taktyki w trakcie spotkania, np: *gdy w 30. min. wynik będzie remisowy, to zmień Nevilla na Fowlera i przesuń go do linii ataku.*

Postaramy się, aby nagrodą był menedżer piłkarski. Jeśli nam się nie uda, będzie to „sportówka".

Uwaga! Dodatkową nagrodę rozlosujemy wśród tych, którzy osiągną taki wynik meczu, jaki będzie miał miejsce w rzeczywistości 12 lutego.

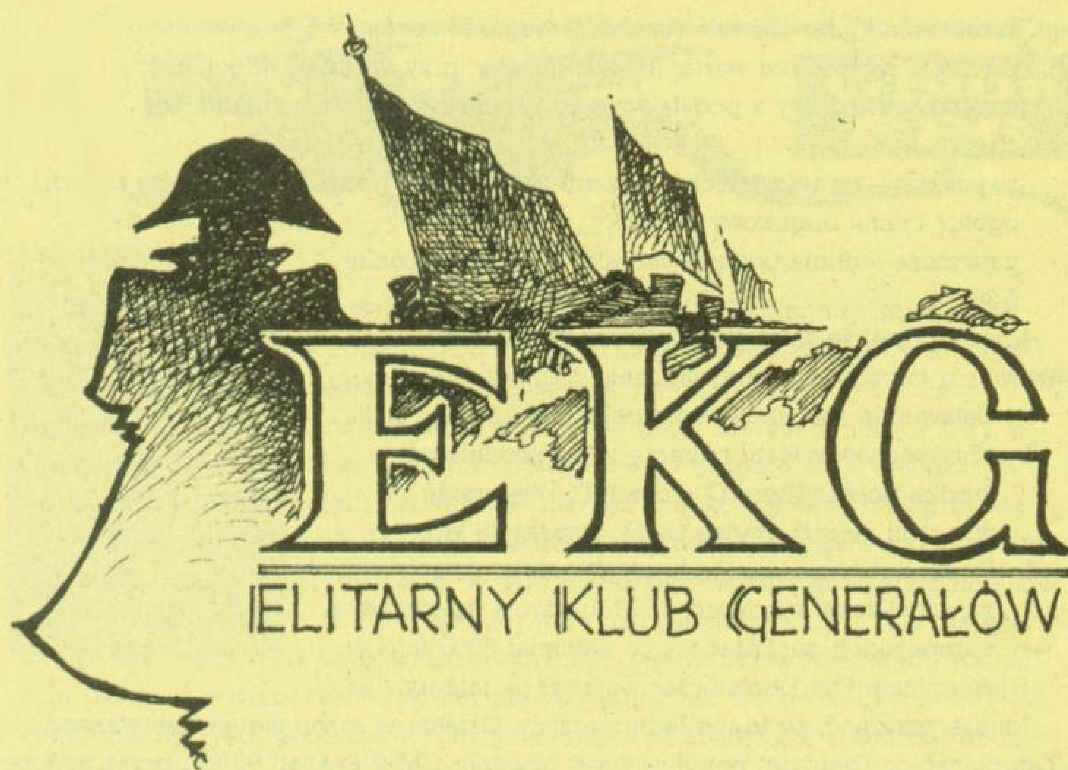
4-3-3 Attacking Passing Style

1. Angelo Peruzzi	9. Fabrizio Ravanelli
2. Ciro Ferrara	10. Pierluigi Casiraghi
3. Paolo Maldinil	12. Angelo Di Livio
4. A. Costacurta	13. Gianluca Pagliuca
5. Luigi Apolloni	14. Amadeo Carboni
6. Gianfranco Zola	15. Roberto Baggio
7. Diego Fuser	16. Dino Baggio
8. Gianluca Vialli	



Asystent wszystkich menedżerów, Kristoff

PS Pamiętajcie o dopisku „Klub Sportowy Gambler" na kopercie. Rozwiązanie konkursu podamy w numerze 5/97 Gamblera.



Motto:
Prawdziwa wojna pod względem porządku i ładu do złudzenia przypomina ogarnięty pożarem burdel.

Andrzej Sapkowski, Chrzest Ognia

Jestem w szoku. Zakłopotany i skonfundowany. A to z powodu faktu, iż po pierwszym konkursie nadeszło do EKG ponad dwieście odpowiedzi (w tym mnóstwo poprawnych). W numerze 1/96 opublikowałem pierwszą listę awansów, w tym dołączam następne nazwiska. Niestety, publikowanie nazwisk wszystkich awansowanych nie wiem, czy w przyszłości będzie możliwe. W końcu EKG musi zawierać coś jeszcze poza spisem personaliów. Chyba że wymyślę tak trudne pytania, iż połamiecie sobie na nich zęby, a przez to awansów będzie mniej.

KONKURS

Oto prawidłowe odpowiedzi na pytania z numeru 12/96.

1. Akcja gry History Line toczy się w latach 1914-1918.
2. Smoki (Czarna Wieża) i feniksy (Czerwona Wieża) pochodzą z Heroes of Might and Magic.
3. Hanging Gardens, Colossus i Pyramids to budowle z gier Cywilizacja i Cywilizacja 2. Należało wymienić oba tytuły.
4. W postać prezydenta USA gracz wciela się w CyberJudas.
5. Do tej pory ukazały się: Ardeny, Gettysburg, Shiloh, Waterloo, Antietam. Wystarczyło wymienić trzy tytuły.

I od razu następne pytania. Na odpowiedzi czekam do 25 lutego. Jeżeli więcej osób zdobędzie równą liczbę punktów (nawet mniejszą od maksimum) o zwycięstwie rozstrzygnie losowanie. Awans otrzymają jednak tylko osoby, które odpowiedzą poprawnie na wszystkie pytania. Odpowiedzi muszą być podane na kuponie. Koniecznie! Nagrodą dla zwycięzcy jest gra Z, ufundowana przez IPS Computer Group.

1. Co łączy gry: Celtic Tales i Uncharted Waters?
2. W tej grze możemy wziąć udział m.in. w bitwach o: Japonię przyszłości, kraj Azteków, starożytny Rzym i arturiańską Anglię. O jaki tytuł chodzi?
3. Spotkać piękne panny na rycerskim turnieju, strącić kopią wroga, zdobyć zamek królewskiego przeciwnika, zabić smoka - gdzie można?
4. Jak nazywała się miejscowość, pod którą wojska rzymskie poniosły druzgocącą klęskę (ok. 50 tys. zabitych) w wojnie z Kartaginą?
5. Pan, o zabawnym nazwisku Vodnik, stworzył dwie bardzo interesujące, bliźniacze gry strategiczne (opisywane zresztą w Gamblerze). Akcja jednej toczy się na terenach dzisiejszej Wielkiej Brytanii, Irlandii i części Skandynawii, drugiej na terenie Niemiec. Wymień ich tytuły.

Uwaga! Uwaga! Uwaga!

Od tej pory nagrody przyznawane będą z większym „poślizgiem". Tak więc zdobywcę nagrody z numeru 12/96 podam w numerze 3/97 i tak dalej. Jest to spowodowane długim cyklem wydawniczym, ale dzięki temu również pechowcy, których listy nadchodzą z dużym opóźnieniem, będą mogli wziąć udział w losowaniu.

GRA WSZECH CZASÓW

Oto następna odsłona naszej klasyfikacji:

1. Warcraft 2 - 94 pkt.
2. Command&Conquer - 70 pkt.
3. Cywilizacja 2 - 62 pkt.
4. Cywilizacja - 34 pkt.
5. Panzer General - 24 pkt.

LISTY

Otrzymaliśmy następny list od chorążego Smoszny, tym razem z dołączonymi scenariuszami do C&C. Jak tylko oderwiemy się (właściwie dlaczego ja piszę w liczbie mnogiej; pluralis maiestatis?) od grania w HoM&M2, Red Alert i Lords of the Realm 2 i inne, to sięgniemy po scenariusze pana chorążego. W każdym razie, dziękujemy. A teraz kilka jego rad:

Command & Conquer

1. Inżynierowie nie są w stanie przejąć niektórych budynków, m.in. różnych wieżyczek. Komputer, obierając jako cel ataku inżynierów Twoje zabudowania, znowu kieruje się utartym schematem: budynek najdalej wysunięty na północ. Postaw więc tam jakiekolwiek działko i kłopot z głowy. Inżynierowie wejdą do działka i nic się nie stanie.
2. Odszukaj w katalogu, w którym masz zainstalowaną grę, plik conquer.ini. Wyedytuj go najzwyklejszym edytorem i w linijce DeathAnnounce zmień wartość 0 na 1. Uruchom grę. Teraz, gdy zostanie zniszczona jakaś jednostka, EVA powie: GDI/NOD unit destroyed.
3. Podczas ostatecznego ataku na świątynię NOD-u (w 15. misji GDI), kiedy będzie ona już „na wykończeniu", uderz w nią działem jonowym. Ujrzysz inne zakończenie.

Krystian Smoszna

Conqueror A.D. 1086

1. Opłaca się atakować mniejsze zamki. Po zajęciu wszystkich małych zamków danego hrabstwa odcinasz jego władcę od dochodów. Nie może wtedy utrzymać dużej armii, więc powinieneś bez problemu zająć jego zamek.
2. Pamiętaj, iż jeden rodzaj jednostki podczas bitwy ma przewagę nad drugim. Rycerze bez problemu rozprawiają się z szermierzami, szermierze szybko pozbędą się halabardników, halabardnicy mają przewagę nad rycerzami. Tak więc, odpowiednio rozkładając siły, można odnieść zwycięstwo nawet nad przeciwnikiem dwukrotnie liczniejszym.
3. Zawsze, kiedy szykujesz się do zdobycia Londynu, weź ze sobą dwa miecze: Kingslayer sword i Mercenary's sword. Jeden z nich na 100% się złamie.

Ireneusz Bilski

Warcraft 2

Kiedy klikniesz na postać wrogiego żołnierza prawym lub lewym przyciskiem myszy ze 100 razy, przeciwnik wybucha, a Ty niczego nie tracisz. [A gdzie przyjemność z zabicia wroga własnymi dłońmi? - gen.B.]

Wojciech Sychut

Warhammer

W wakacje kolega zaraził mnie bitewnym Warhammerem. Poszedłem z nim do sklepu Games Workshop i z ponad 100 funtów, jakie miałem przeznaczone na wydatki, zostało mi 30. Zacząłem zbierać armię Chaosu i podejrzewam, iż to jest jedną z przyczyn mojego nie największego zainteresowania komputerową wersją tego cudu natury. Dowodzenie wszystkimi praworządnymi ludźmi czy krasnoludami jest lekko wnerwiające. Wśród denerwujących mnie cech tej ogólnie wspaniałej gry muszę wymienić też działanie środowiska Windows 95. To wirus rozprowadzany przez przestępcę Billa G. i jego przestępczą organizację M. Wersję pod Win 3.1 można kupić tylko w Anglii, co też zrobiłem. Nie najszczęśliwszym rozwiązaniem było wprowadzenie rozgrywki w czasie rzeczywistym. Nie jestem zmutowaną małpą z kilkoma ramionami i kilkudziesięcioma oczami (choć niewiele mi brakuje) i nie umiem dowodzić piętnastoma regimentami, czterema bohaterami i dwiema maszynami bojowymi jednocześnie. Moim zdaniem, gracze powinni mieć możliwość wyboru między graniem w czasie rzeczywistym a podziałem na tury.

James Killer

Trochę wkurzyliśmy się z kumplami, kiedy przeczytaliśmy w Gamblerze 1/96 o grze Warhammer: Shadow of the Hornet Rat. Mianowicie to, że jest trudna jak żadna i bez pomocy edytorów nie da się jej skończyć. Prawie przez dziesięć nocy po dwanaście godzin przed komputerem, po kilkakrotnie rozgrywanych bitwach z Orkami i Windows 95, przy optymalnym ustawieniu wojsk i odrobinie szczęścia dotarliśmy do końca tej emocjonującej strategii. Po kilku miesiącach znaleźliśmy w Gamblerze krótki opis i czegoś nam tam brakowało. Nikt bowiem nie napisał o Przedmiotach Magicznych. A występują w grze dość licznie. Taki przedmiot można znaleźć po skończonej bitwie, uważnie przyglądając się terenowi. W miejscu, gdzie ukryty jest przedmiot, co 6-8 s błyska malutka gwiazdka. Należy wówczas posłać w to miejsce oddział. Pamiętajcie, że kto raz otrzymał taki przedmiot, nie może go przekazać nikomu innemu.

SWORD OF MIGHT - pierwsza misja, na drodze.
DRAGON BLADE - Swen Carlsson, w bałwanie.
SHIELD OF PTOLOS - Rescue Ilmarin, za zachodnią kępą drzew.
SWORD OF HEROES - Slave train honour, na cmentarzu.
POTION OF STRENGTH - Shattered pass.

TALISMAN OF OBSIDIAN - Squatter's rights, między lasem a budynkiem na wschodzie.

BANNER OF MIGHT - Slave assault, na północy.

ARMOUR OF METEORIC ARMOUR - Bandits hideout, przy zachodniej kępie drzew.

DREAD BANNER, PARRYING SWORD - podczas drogi do Lorien.

POTION OF STRENGTH (2 SZTUKI) - podczas The final battle, kiedy zatrzymamy się przy Nuln.

Pewex

Mnie gra wydawała się okropna z uwagi na: stopień trudności, działanie Windows 95, walkę w czasie rzeczywistym. Kolega Frogger (martwiak) twierdzi, iż żeby naprawdę efektywnie grać, trzeba dobrze znać zasady WFB. (gen.B.)

Warhammer Fantasy Battle

Warhammer Fantasy Battle to gra fantastyczna, oryginalna, ponadczasowa - po prostu jedyna. Każdy gracz znajdzie tu coś dla siebie: smoki, Elfy, ciężkozbrojna jazda, oddziały kuszników, hordy Goblinów na wilkach, armie umarlaków, wampiry, gryfy i oczywiście Skaveny. Jedynym minusem Warhammera jest jego cena. Zestaw podstawowy (podręcznik + 104 figurki) kosztuje 150 złotych. Każdy szanujący się gracz musi posiadać specjalny podręcznik, który w sposób wyczerpujący traktuje o jego ulubionej rasie. Cena jednego to ok. 70 złotych. Do plastikowych figurek (30-40 sztuk za ok. 100 złotych) musimy mieć ok. 15 figurek metalowych, które będą w naszej armii reprezentowały dowództwo, katapulty itp. To ok. 230 złotych. Aby figurki ładnie prezentowały się na stole, musimy je pomalować (zestaw farb i pędzelki - 85 złotych). Następnie należy zbudować makietę przyszłego miejsca starć. Oczywiście, można ją zrobić samemu, lecz ładnie wyglądają takie elementy, jak: studnie, wieże, kopalnie, lasy, cmentarze - około 50-150 złotych. W sumie na tę grę trzeba wydać od 660 do 800 złotych. Jednak kiedy już wszystko mamy, to sam miód. Grać można latami i nie nudzić się. Dzięki Warhammerowi można rozwinąć zdolności taktyczne, wyobraźnię i umiejętności przewidywania. Grę polecam szczególnie tym osobom, które nie mają komputera. [Niestety, podane w tekście ceny zdążyły już wzrosnąć - red.]

sir Konrad

Do tej optymistycznej wizji wtrącę parę groszy. Po pierwsze, wydatki nie kończą się na podanej kwocie. Znam osoby mające zestawy za kilka tysięcy złotych i wciąż dokupujące nowe figurki (znam też osoby mające zestawy za kilkadziesiąt tysięcy, ale to rzeczywiście nie jest do szczęścia potrzebne). Poza tym, trzeba zebrać grono kolegów-pasjonatów. Od czasu, gdy na rynku pojawiły się pisma branżowe, nie jest to na szczęście problem. Zawsze można znaleźć adres potrzebnych nam osób. Poza tym, to rzeczywiście WCIĄGA. (gen.B.)

Warlords II Deluxe

1. Jaki wpływ na jednostkę ma błogosławieństwo w kapliczce? Przecież nie otrzymuje za to punktów doświadczenia.
2. Co oznaczają bonusy: cancel hero, cancel non-hero, -1 enemy stack, +1 stack?

Michał Bodzek

Błogosławieństwo zwiększa siłę każdej jednostki z grupy o 1. Bonus cancel hero oznacza, iż wrogi bohater nie wpływa na siłę swoich wojsk. Cancel non-hero - to samo, tylko w przypadku innych istot (np. smok). Stack oznacza zgrupowanie wojska. Każda jednostka, występująca oddzielnie, może mieć inną siłę niż w zgrupowaniu. Parametry +1 i -1 odpowiednio zwiększają i zmniejszają siłę zgrupowania. (gen.B)

Polanie

Kiedy w niektórych misjach ciężko Ci zacząć, wystarczy w pewnej odległości od wioski postawić jakąś budowlę i nie budować jej. Wróg, gdy będzie szedł na wioskę, zacznie się wyżywać na tej budowli, a Ty będziesz miał spokój. Potem, jeśli wioska jest rozbudowana, można rozprawić się z wojskami przeciwnika, które nadal próbują zniszczyć budynek. Czasem nawet nie zwracają uwagi na to, że ktoś je atakuje - tak są zajęte.

Kacper Woźniak

Ideał

Jak mi się wydaje, niewiele jest gier strategicznych, w których możemy rozwijać państwo (miasto) i rozbudowywać jego infrastrukturę i jednocześnie prowadzić działania wojenne. W takich grach z reguły nacisk położony jest na walkę - wtedy rozwój miasta jest bardzo uproszczony (C&C) lub wręcz odwrotnie - najważniejsza jest rozbudowa jakiegoś miasta, a działania wojenne są bardzo uproszczone bądź wcale nie występują (SimCity). Dlatego chciałbym, aby powstała gra jakby z połączenia tych rodzajów. Chodzi mi o grę, w której kierowalibyśmy państwem: rozbudowa największych miast (jak np. w A-Train), zarządzanie całym handlem, prowadzenie działań wojennych. Cały obszar przedstawiony byłby podobnie jak w Panzer General, a bitwy wyglądałyby jak w C&C. Byłoby to połączenie najlepszych gier strategicznych różnych dziedzin.

Kacper Woźniak

Takie próby (może nie na tak dużą skalę) już podejmowano. Na przykład w grze Caesar 2, gdzie bitwa toczy się w czasie rzeczywistym, a na rozbudowę infrastruktury nie można narzekać. Do Twojego pomysłu łączenia gatunków dorzuciłbym jeszcze jeden: kiedy zdobywamy budynek przeciwnika, gra zmienia się w doomopodobną i tylko wtedy, gdy już wytniemy wrogów w pień, możemy budowlę przejąć (trochę se tak żartuję). Sporo osób pyta, kiedy wreszcie dotrze na rynek Magic the Gathering. Ukazał się dotychczas zbiór desktopów z ilustracjami z MtG oraz wersja demo. Pełna wersja, która zapowiadana jest na „wkrótce", będzie wymagać 486DX4/100, 16 MB RAM i Windows 95.

Oto **lista awansów** (a więc nowo promowanych sierżantów), jeszcze za poprawne udzielenie odpowiedzi na pytania z Gamblera 11/96.

Andrzejak Artur, Banachewicz Konrad, Bauach Robert, Beba Filip, Bednarz Tomasz, Benedyk Robert, Białecki Łukasz, Bielski Piotr, Bilski Ireneusz, Bodzek Michał, Bogulewski Marcin, Boj Asia, Brola Sławomir, Bykowski Wojciech, Bzdela Bartek, Czepczor Paweł, Czmielewski Marek, Czupla Tomasz, Dłuski Marcin, Dobrosławski Robert, Dryll Tomasz, Dyaczyński Jarosław, Flis Paweł, Furgacz Przemysław, Gajlikowski Jacek, Gawlik Grzegorz, Gnat Radosław, Goryca Krzysztof, Górka Radosław, Górniak Kornel, Gruca Konrad, Kegel Marcin, Koloda Tomasz, Kołodziński Jakub, Kondrot Tomasz, Kotarba Michał, Kopyra Tomasz, Kubicki Dominik, Kriszpin Arek, Krupa Maciej, Kubasiewicz Maciej, Kruszewski Bartosz, Krzemiński Artur, Lalka Dariusz, Lenczewski Mikołaj, Lipski Łukasz, Łoński Piotr, Łożyński Tomasz, Maj Marcin, Maksymiak Grzegorz, Malczewski Jan, Malinowski Grzegorz, Mandla Michał, Mikla Norbert, Milczarski Marcin, Milewski Miłosz, Nowak Dariusz, Nowosielski Tomasz, Olszewski Andrzej, Ołtuszyk Marcin, Ozimina Marek, Pańczyk Marek, Pawlicki Cezary, Pawlicki Maciej, Petrykowski Jakub, Pietruszka Piotr, Piróg Paweł, Polański Paweł, Porębski Marek, Pytka Jakub, Prytek Przemysław, Rabiński Adam, Raczkowski Przemysław, Radzyniak Robert, Recław Błażej, Rutkowski Krzysztof, Rzeszutkowski Marcin, Sękowski Maciej, Siedlecki Sławomir, Skory Karol, Sobala Mateusz, Sobala Bartosz, Struś Marcin, Sulanowski Jan, Surman Jan, Szarmach Dariusz, Szczepański Paweł, Szkutnik Przemysław, Świderski Tomasz, Ślusarz Piotr, Tokarski Tomasz, Tokarski Radosław, Trauth Łukasz, Twardowski Hubert, Wojakowski Marcin, Wojnarowski Dominik, Wojtan Piotr, Woźniak Mateusz, Wójcik Tomasz, Wrzałka Bartek, Żmijewski Bartłomiej, Żywko Kuba.

Wszystkim nowo mianowanym sierżantom serdecznie gratuluję, a tym, którzy pozostali kapralami mogę tylko powiedzieć: Chłopaki, próbujcie! Na koniec przypominam o zasadach konkursowych: każdy, kto odpowie poprawnie na wszystkie pytania otrzymuje awans. Ten, kto pierwszy zostanie generałem, będzie mógł przygotować jeden odcinek EKG, a poza tym otrzyma nagrodę w postaci trzech strategicznych superhitów komputerowych. Nad pomysłem niektórych z Was, abym przedstawiał w Klubie historię sławnych bitew zastanowię się, ale brak miejsca chyba na to nie pozwoli.

generalissimus Bócevau w imieniu Kolegium Połączonych Sztabów

ODPOWIEDZI. KONKURS EKG 2/97

1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

ANKIETA EKG

....

Imię i nazwisko

....

....

....

Adres

....

Ulubiona gra strategiczna



Witam!!! Dzisiaj Top Gun w pigule.

Gabinet figur wo(j)skowych

Kilka uwag autorstwa zwycięzcy turnieju Top Gun na III Gambleriadzie - lt. Piotra „Gunmana" Rożalskiego.

„Muszę się podzielić kilkoma spostrzeżeniami i zadać kilka pytań [pytania za miesiąc - Z.K.].

Ktoś zapomniał w opisie dodać zdanie „Bez joysticka (i to dobrego) nie dotykaj". Przecież bez joya nie da się wymanewrować żadnej rakiety, nie mówiąc już o wykonaniu całej reszty manewrów. Swoją drogą, ciekaw jestem, czego używa Pułkownik? [Odpowiadam: Logitech Wingman Extreme - Z.K.] Jako wierny fan Strike Commandera (już widzę ten grymas na twarzy) uważam, że - wobec braku sequela - Top Gun: Fire at Will przejmuje jego wspaniały klimat i... wagę przywiązywaną do strzelania z działka (YES! moja ulubiona broń). Swoją drogą - dlaczego nie można Vulcana przestawić w tryb High 6000 strz./min? [O tym wiedzą only autorzy - Z.K.] Frajerzy, wyznający motto „Lust for (pressing) fire" mieliby za łatwo? Czasem autopilot strzela sam Phoenixami - przydałby się klawisz od Master Arm. Dlaczego kabina wirtualna jest tak słabo wykonana? Urwało mi ogon! [Bez komentarza - Z.K.] Czuję się jak tylny strzelec Latającej Fortecy albo jeszcze gorzej. Różnica między stopniami trudności jest mało odczuwalna (wyjątek - uzbrojenie). Rozpocząłem w Miramar z kilkoma ułatwieniami, a skończyłem z maksymalnymi utrudnieniami. Dla mnie różnicy nie ma prawie żadnej, a radocha większa. Misja 4. w Miramar jest możliwa do ukończenia (z małymi ułatwieniami). Dobra, czas na mięcho.

1. Jak widzisz coś na pasie (misja 7. w Korei), a nie ma ZSU ani SAMic, to dlaczego nie rozwalić z działka?
2. Jeżeli masz trudności, weź 6 Phoenixów (zestaw #1) i wal po 1-2 do każdego wroga z drugiej (ważne!) fali wrogów. Wyciągnij wnioski z tej szarży i następnym razem będziesz prawdopodobnie wiedział, gdzie leży klucz do sukcesu.
3. (...) 100% skuteczności w wymijaniu rakiety (bez użycia chaffów lub flar). 5 mil (gdy lecisz na dopalaczu, jeżeli lecisz na AUTO lub MP to nawet 2 mile) przed pociskiem zrób świecę (lub zanurkuj prostopadle do ziemi) i gdy rakieta będzie prawie u celu (obserwuj radar ustawiony na 2 mile lub Action PiP) naciśnij klawisz 5 (klawiatura numeryczna). NIE podpuszczaj pocisku zbyt blisko! Czary??? Czegoś takiego nie ma nawet Tie Defender!!! F-14 Tomcat RULEZ!!! Jest to też dobre podczas dogfightingu (przekroczenie 90, 5, i taki MiG-29 jest jak na patelni), lecz wtedy tego nie używam, bo to już kompletnie nie fair. Killer, jako symulowany uczeń Gen. Jerzego G., pewnie się tym brzydzi. To nie jest OK, ale pomaga przeżyć...
4. Wiele osób narzeka na marną jakość terenu. Owszem, mają rację, lecz nie do końca. Panowie z SH zapomnieli o opcji w menu Graphics i trzeba używać parametru - po dodaniu superhi (TOPGUN superhi) teren jest wspaniały (jak Voxel Space 2). Niestety, przy superhi i ustawieniach graficznych na maximum gra działa płynnie dopiero na P300. (Jak jestem sam w powietrzu, to dopiero na P166 jest płynnie (!). Wina pamięci - 16 MB?) Przypominam o potrzebie posiadania patcha (ver 1.1), aby móc używać parametru z drugim krążkiem.
5. Gra nie ma realistycznych misji rozpoznawczych. Szczytem tego jest misja 7. w Libii. Dla mnie to sztuczne utrudnienie mające na celu wkur*.* gracza, gdy ten dwudziesty któryś raz próbuje przejść misję zgodnie z wytycznymi. Powodem są dwa shity na pasie, a dokładniej to, co mają podwieszone na pylonach. Gdy już prawie wychodziłem z zasięgu SAM-ów (czasem trochę podziurawiony, ale ze zdjęciami), zawsze dobierali mi się do d*.*. Później wpadłem na ten sam pomysł, co Killer (na długo przed opisem) i jakoś poszło. Prawdziwe rozpoznanie powinien przeprowadzać satelita/Aurora/TR-2, a jeśli już F-14 to w eskorcie dwóch F-14, Prowlera i dwóch Intruderów, jednego z HARM-ami, drugiego z bombami Paveway (na Szyłki i SAM-y). Za to pilot musi sfotografować ok. 20 celów.
6. Nie wiem, dlaczego Killer zaleca fotografowanie na 3000 („z wyjątkiem ostatniego rozpoznania") skoro można wyżej? Szyłka (nawet jedna) może dużo, więc moja rada: pakuj się na 4900 z hakiem (nie naciskaj H :-)) i wtedy rób fotosy. Później ostra górka z wyjściem w bok. Czysto, sucho, zawsze pewnie.
7. Nomad to niezły cheater. Nie wiem, jak można wymanewrować 3 „pięćdziesiątki czwórki" wystrzelone w odstępach ok. 1 s i mieć tylko status Damaged, ale ten sukinkot to potrafi. Nomada radzę raczej częstować z wyrobu General Electric w ataku czołowym, niż marnować rakiety.
8. We wszystkich misjach, kiedy nie jest wymagana Twoja obecność nad celem (lecisz jako eskorta bombowców), możesz łatwo zapobiec zestrzeleniu swoich (bardzo przydatne w misji 3. w Korei). Musisz lecieć jako pierwszy. Leć nie za wysoko, pomiędzy 5 a 15 tys. stóp. Miej radar AWACS-a ustawiony na 20 mil. Kiedy cel pojawi się na radarze, przeleć jeszcze ok. 2 mile (muszą Cię namierzyć!) i zacznij krążyć - utrzymując ten dystans - tak długo, jak będzie trzeba.
9. Rozpoznanie - misja 3. w Libii. Trzymaj się ciągle za Raven i tak nadleć nad cel. Namierzą ją i pewnie zestrzelą, a Ty spokojnie zrobisz zdjęcia. Potem masz szansę zapolować na Hindy (do spółki ze Stingerem). Szybciej i bez stresu.
10. Ciekawostka: raz Cobra (last mission) odpaliła swoje Exocety nie do lotniskowca, lecz do mnie! W zamieszaniu bojowym (musiałem zgubić kilka Alamo & Archerów) nie udało mi się stwierdzić, jak pociski te próbowały mnie upolować, lecz wiem, że po tej nieudanej próbie zmieniły cel na Kennedy'ego.
11. Widać, że Killer pisał opis Miramar po walce z irańskimi F-14. W Miramar wystarczy tylko lekko drasnąć przeciwnika, a nie - koniecznie go zestrzelić!
12. Grę skończyłem z utrudnieniami na max, 110 bandytów zestrzelonych (wiem, że mało - lubię pracę w kolektywie).
13. Jeszcze o opcjach. Odnoszę wrażenie, że zmiana opcji expert na novice enemies bardziej zmniejsza skuteczność swoich niż wroga.
14. Swego czasu Pułkownik pisał o kuszącej perspektywie wymanewrowania 4 rakiet jednocześnie. Ja miałem w przedostatniej misji coś lepszego - 8 rakiet (4 Side'y + 4 Sparrowy) jednocześnie. Skutek był niezwykle trudny do przewidzenia.
15. O uzbrojeniu rakietowym. Mój ulubiony zestaw to #1. Zestaw #2 jest OK, lecz trzeba uważać! Sparrow to dobry pocisk, ale nie wtedy, kiedy inni walą do Ciebie z rakiet. Sidewinder ma mały zasięg, a poza tym strzelanie nim blisko swoich jest niebezpieczne (chyba już walę truizmy) - pocisk ten po ogłupieniu kieruje się w byle kogo.
16. Na ekranie radaru pokładowego F-14 (kabina - F2) widać wszystkie wystrzelone pociski [O cholera, ale nowość - Z.K.].
17. Nigdy nie strzelaj rakietami z odl. maksymalnego ich zasięgu - odczekaj trochę.
18. Killer, coś nie tak z Twoim opisem ostatniej misji. Kennedy jest atakowany przez 2 SU-27 (Spider & Cobra, oba mają 2 Exocety, proponuję po 2 Phoenixy na każdego) w eskorcie 2 SU-27 (Dancer & Leech, rakiety pow.-pow., proponuję każdemu 1 Phoenixa). Jeden z tych ostatnich będzie lecieć w kierunku ruskich - mimo to odpal do niego Phoenixa. Po starcie odczekaj, aż SU-27 będą w odległości poniżej 65 mil (Cobra lubi zwiewać) i szybko wystrzelaj wszystkie 6 AIM-54, a w razie czego (potem) skasuj z działka niedobitki (jeżeli Dancer i Leech wymanewrują pociski, daruj sobie i przerwij misję). Gdy Phoenixy będą już leciały, musisz zgubić kilka rakiet Alamo, nie żałuj śmieci i NIE TRAĆ kontaktu radarowego z wrogiem. W tym momencie Nomad, zamiast atakować Rusków, może przyczepić się do Ciebie. Wtedy będzie gorąco (2 Archery + ewentualnie nie zestrzelony wcześniej SU-27) - zgub Archery i szybko złap Nomada w celownik Vulcana, a SU-27 zostaw na deser.
    Jeśli wszystko pójdzie dobrze, to Nomad wykorzysta swoje ostatnie Archery do skasowania Igora (zwykle Iwana zestrzeliwują pierwszego). Pozostaje Ci tylko zestrzelić Nomada z działka. Zacznij strzelać jeszcze przed wejściem assa w zasięg. MiG potrzebuje maksymalnie ok. 4 trafień (lub jednej celnej serii...). W razie niepowodzenia (czyżby Ci joy źle pracował?) masz jeszcze szansę - szybki zawrót w pionie i wciśnięcie klawisza 5 (klawiatura numeryczna) po przekroczeniu 90.
    I jeszcze jedno - nie kryj się przed Nomadem w cieniu własnego lotniskowca - program cheatuje i z Nomada wysypują się 4 Exocety! To nie fair, ale tak jest...

Tym razem to już naprawdę koniec. F-14 jest w porządku, ale czekam na przydział do jakiejś lepszej (czyt. zwrotniejszej) bryki: F-16C Block 52 lub F-22A. Tradycyjnie życzę tyle samo lądowań, co startów".

Lt. Gunman

„PS Ciekaw jestem, co będzie miał Falcon 4.0 w metryczce? 200%? Wydaje mi się, że Top Gun jest jakby wprawką do niego. Na poparcie tego niech świadczy chociaż fakt, iż niektóre typy rakiet, (np. AMRAAM) które można obejrzeć przeglądarką, w ogóle w grze nie występują!"

Podsumowanie

Na tym chyba zakończymy rozprawy o Top Gunie. Za miesiąc jeszcze kilka pytań kolegi Gunmana. Czekam na listy i odpowiedzi na konkursy z poprzednich Klubów. Przypominam, że konkurs na hymn trwa nadal...

col. Zgred Killer



BROKEN SWORD (PC CD-ROM)

Paryż

Wygrzebałem się spod parasola i wszedłem do środka zrujnowanej wybuchem kafejki. Leżący mężczyzna nie żył, nie miał przy sobie żadnych dokumentów. Podszedłem do nieprzytomnej kelnerki i posadziłem ją na ławie. Kiedy się ocknęła, dałem jej butelkę brandy i pogadałem przez chwilę o katastrofie. Wyszedłem na zewnątrz i zabrałem gazetę leżącą pod lampą (przejrzałem ją szybko). Potem poszedłem w stronę pracującego w wykopie robotnika. I wtedy zatrzymała mnie policja. Inspektor postanowił przesłuchać mnie w kawiarni. Opowiedziałem o wszystkim, co widziałem, potem dostałem od inspektora jego ID. Kiedy wyszedłem na zewnątrz, zobaczyłem dziewczynę robiącą zdjęcia i zaczepiłem ją. Była to fotoreporterka pracująca dla pewnej gazety. Dowiedziałem się, że nieboszczyk nazywał się Plantard i był umówiony w kawiarni z moją rozmówczynią. Nicole dała mi swój numer telefonu. Postanowiłem porozmawiać z robotnikiem. Kiedy dałem mu gazetę odszedł, a wtedy mogłem zabrać łom z jego skrzynki z narzędziami. Naprzeciwko kawiarni znajdowała się ślepa uliczka. Morderca musiał uciec tamtędy. Podważyłem łomem klapę od wejścia do kanału i zszedłem na dół. Znalazłem sztuczny nos klowna, chusteczkę do ścierania makijażu i kawałek materiału. Wyszedłem na górę drugą drabinką i znalazłem się na dziedzińcu hotelu. Zaniepokojonemu portierowi pokazałem ID inspektora Rosso i pogadałem z nim o klownie, kelnerce i ofiarze zamachu. Pokazałem mu skrawek materiału. Okazało się, iż widział człowieka ubranego w strój wykonany z takiej materii. Zapamiętał numer telefonu krawca. Od razu zadzwoniłem do Nicole i przekazałem jej, co odkryłem. Zaprosiła mnie do siebie. Zanim się tam udałem, odbyłem pouczającą pogawędkę z kwiaciarką. Nicole na początku rozmowy przekazała mi złą wiadomość: wydawca nie był zainteresowany jej materiałem. Podobne zamachy popełniono już we Włoszech i Japonii. Raz uczynił to morderca w przebraniu śnięgowego bałwanka, potem jakiś w przebraniu pingwina. Kiedy pokazałem jej skrawek materiału okazało się, iż ma zdjęcie faceta w takich właśnie spodniach! Dała mi je. Zadzwoniłem do krawca Todryka, którego numer otrzymałem od portiera. Niestety, odmówił udzielenia informacji, póki nie podam mu nazwiska klienta. Potem obejrzałem nos klowna i pokazałem go Nicole. Okazało się, że znajduje się na nim adres sklepu z kostiumami. Nicole powiedziała mi, gdzie to jest. Postanowiłem natychmiast się tam udać. Sprzedawca nie mógł mi pokazać spisu klientów wypożyczających kostium klowna, ale za to bezbłędnie rozpoznał mężczyznę ze zdjęcia Nicole. Dokładnie obwąchał też chusteczkę, która posłużyła do starcia makijażu. Wiedziałem już, iż zabójca nazywa się Khan i wypożyczył dwa kostiumy: klowna i wróżki. Na koniec sprzedawca zrobił mi głupi dowcip, ale podarował też electroshocker. Wróciłem do Nicole, która tymczasem odkryła, iż poprzednie dwie ofiary były w tym samym czasie w Paryżu. Zadzwoniłem do krawca Todryka i podałem mu nazwisko Khana. Powiedział, iż dostarczył kostium do hotelu Ubu.

Pogadałem z dwoma oprychami jak gdyby nigdy nic i wszedłem do środka. W holu siedział starszy pan i jakaś paniusia. Pogadałem z nimi. Okazało się, iż nieszczęsna pani zakochała się w mordercy (Khanie), który opowiedział jej bajkę o swoim życiu (podał nazwisko Moerlin). Następnie udałem się do recepcji i próbowałem zabrać z półki klucz. Niestety, recepcjonista o wyglądzie żigolaka zauważył mnie. Podszedłem do starszej damy, a ona postanowiła mi pomóc. Zajęła recepcjonistę, ja tymczasem porwałem klucz. Wszedłem na piętro i otworzyłem nim pierwsze drzwi. Pokój był pusty. Wydostałem się przez okno na parapet i przeszedłem do następnego. To był pokój mordercy, ale spryciarz nie zostawił w nim nic, co mogłoby mnie naprowadzić na jakiś ślad. Kiedy chciałem wyjść drzwiami, zobaczyłem Khana idącego korytarzem. Natychmiast wpadłem z powrotem do pokoju i ukryłem się w szafie. Morderca zmienił ubranie i wyszedł. Sprawdziłem kieszenie spodni, które zostawił i odkryłem pudełko po zapałkach z Klubu Alamut oraz ID na nazwisko Moerlin. Zszedłem do recepcji i pokazałem żigolakowi za ladą ID, ale mimo to nie chciał mi wydać zawartości sejfu Moerlina. Znowu poprosiłem o pomoc starą damę, a ta szybko przekonała recepcjonistę. Dostałem stary manuskrypt, który był w sejfie Moerlina. Starszemu panu (nobliście) pokazałem pudełko z Klubu Alamut (coś bredził o jakimś Starcu z Gór) oraz manuskrypt. Na widok tego ostatniego stwierdził, że jestem w wielkim niebezpieczeństwie i w ogóle mieszam się do nie swoich spraw. Chciałem szybko biec do Nicole, ale nagle przeżyłem chwilę jasnowidzenia. Wyobraziłem sobie, jak wychodzę z hotelu, zostaję przeszukany przez dwóch gangsterów, którzy znajdują manuskrypt. A potem zobaczyłem siebie w wielkim worze lądującym w Sekwanie. Udałem się na górę, wszedłem do pierwszego pokoju, wdrapałem się na parapet i zrzuciłem na podwórze manuskrypt. Wyszedłem z hotelu, a gangsterzy przeszukali mnie - zupełnie jak w moim widzeniu. Oczywiście, nic nie znaleźli. Szybko zabrałem manuskrypt z podwórza i poszedłem na policję. Doniosłem na gangsterów, pogadałem z dyżurnym policjantem oraz inspektorem Rosso. Wszystko po to, aby usłyszeć, że sprawa morderstwa została zamknięta. Poszedłem do Nicole i obejrzeliśmy wspólnie manuskrypt. To stara średniowieczna robota z czasów templariuszy. Nicole opowiedziała mi historię tego tajemniczego zakonu i że do tej pory nie odkryto ogromnego skarbu templariuszy. Dowiedziałem się, że Nicole zna naukowca, który zajmuje się średniowieczem. Pracuje on w Crune Museum. Udałem się tam, ale nie zastałem nikogo poza nierozgarniętym stróżem. Za to zobaczyłem trójnóg, dokładnie taki sam jak na rysunku. Napis głosił, iż odnaleziono go w Irlandii. Wróciłem do Nicole, opowiedziała mi o badaniach słynnego profesora Peagrama. Postanowiłem udać się do Irlandii.

Irlandia

Najpierw odwiedziłem miejscową knajpę. Zanim tam wszedłem, porozmawiałem ze stojącym koło wejścia małolatem. Maguire opowiedział mi, iż jedyny miejscowy zatrudniony przy wykopaliskach to niejaki Fitzgerald. Wszedłem do pubu i porozmawiałem z Fitzgeraldem. Pogadałem też z innymi gośćmi. Kiedy pijaczkowi przy barze postawiłem piwo, powiedział, że widział Fitzgeralda. Zdaje się jednak, że profesor Peagram wybył po angielsku. Poza tym chłopcy gadali o drogocennym klejnocie. Kiedy pijaczek opróżniał swoje piwo, zakosiłem mu ręcznik spod łokcia. Natomiast z kichającym staruszkiem pogadałem o sidłach, a kiedy kichał szybciutko zwinąłem ze stołu jeden egzemplarz. Wyszedłem pogadać znowu z Maguirem. Przyznał, iż widział Fitzgeralda rozmawiającego z Peagramem. Co ważniejsze, widział jakieś przekazywane z rąk do rąk pudełko! Wróciłem do knajpy i przycisnąłem Fitza do muru. Kiedy jednak zaproponowałem mu, by oddał pudełko, wyskoczył jak oparzony na zewnątrz. Kiedy wyszedłem za nim, Maguire opowiedział mi, co widział. Biedny Fitzgerald. Czołowe zderzenie z rozpędzonym Ferrari nie należy do przyjemności. Ale miałem nadzieję, że facet mógł coś zgubić. Niestety, krata w chodniku była zamknięta. Przeczuwałem, że może się otwierać od strony piwnic pubu. Barman nie chciał mnie wpuścić za kontuar, postanowiłem więc zrobić mu brzydki dowcip i zakręciłem ciśnienie w beczce (regulator był na zewnątrz przy drzwiach). Kiedy poprosiłem o piwo (najpierw jedno wypiłem do dna) okazało się, iż beka nie działa. Pokazałem więc barmanowi ID Moerlina, z którego wynikało, że pracuję dla firmy elektrycznej i obiecałem naprawić sprzęt. Chciał mnie wypróbować, więc najpierw musiałem naprawić jego zmywarkę do naczyń. To było stosunkowo proste. Włożyłem sidła w kontakt i „po ptokach". Teraz barman zgodził się wpuścić mnie do piwnicy. Ciemno tam było „jak oko wykol", ale przesunąłem wajchę. Wyszedłem na zewnątrz i uniosłem kratę w chodniku. I wtedy zjawił się Khan. Aż mnie zamurowało! Na szczęście myślał, że jestem jednym z tych wsioków i szybko sobie poszedł. Wróciłem do piwnicy, zabrałem latarkę i zobaczyłem klejnot. Potem odkręciłem kran i zmoczyłem ręcznik.

Za pubem znalazłem bramę do zamku (solidnie zamkniętą). Pogadałem z farmerem pilnującym stogu i opowiedziałem o wypadku biednego Fitza. Namówiłem go, aby zgłosił wypadek na policji, a sam wdrapałem się na stóg. Ponieważ nie mogłem dosięgnąć muru, znalazłem małą dziurę w ścianie i włożyłem w nią łom. Teraz poszło jak z płatka. Dotarłem na dziedziniec, gdzie ktoś przywiązał kozła [kozła powiadasz... - Frogger]. Próbowałem dojść do drabiny, ale huknął mnie rogami. Spróbowałem jeszcze raz, ale tym razem szybko pobiegłem na lewo w stronę starego pługa. Przesunąłem go i kozioł zaplątał się. Spokojnie dotarłem więc do drabiny i zszedłem. Znalazłem się w pomieszczeniu, gdzie - wydawało mi się - jest tajne przejście. Niestety, ściana nie chciała nawet drgnąć. Obok był mur z miejscami na palce. Wsuwałem tam dłoń i nic. Przewróciłem więc stojącą na ziemi figurę, podniosłem ją, a w piachu zostały ślady palców. Znalazłem na stoliku gips i sypnąłem. Chciałem wyżąć ręcznik, ale wysechł, więc musiałem wrócić do piwnicy pod pubem i znowu go zmoczyć. Teraz wyżąłem ręcznik i kiedy gips stwardniał, otrzymałem świetny odcisk. Włożyłem odcisk w ścianę i tajne drzwi otworzyły się.

Paryż

Wróciłem do Nicole i pokazałem jej mój duży klejnot (ha!). Powiedziałem też o wypadku i facecie o nazwisku Marquet. Potem poszedłem na komisariat. Żandarm znał Marqueta i powiedział, że facet jest w szpitalu. Podał mi adres. Pojechałem tam, spytałem recepcjonistkę o Marqueta i pokazałem jej ID. Poszedłem korytarzem i natknąłem się na pewnego przygłupa czyszczącego podłogę. Odłączyłem mu maszynę, a gdy odszedł, zajrzałem do pokoiku obok i przebrałem się w strój doktora. Wróciłem do recepcji, pogadałem z lekarzem, który wysłał mnie na obchód ze swoim asystentem. Kazałem mu użyć aparatu do mierzenia ciśnienia na pacjencie leżącym po prawej stronie. Poszedłem do pokoju Marqueta i pogadałem z nim. A potem znowu byłem świadkiem zabójstwa. Po szpitalnych przeżyciach pojechałem do muzeum i porozmawiałem z Lobineux. Opowiedział mi o assasinach, templariuszach i rozpoznał pudełko zapałek z klubu Alamut. Strażnik marudził, żebym nie otwierał okna, ale zrobiłem to, kiedy był odwrócony. Natomiast, kiedy je zamykał, wślizgnąłem się do sarkofagu. Kiedy muzeum zostało zamknięte, zobaczyłem dwóch opryszków spod hotelu. Próbowali ukraść trójnóg, ale momentalnie zrzuciłem na nich totem. Nagle pojawił się niespodziewany sojusznik w przebraniu.

Zjawiłem się u Nicole z bolącym łbem. Okazało się, iż to ona uratowała mnie w muzeum. W dodatku ukradła trójnóg. Cwana panienka. Chyba się zakocham. Postanowiłem pójść do Mountfacon - to miejsce wspominał Lobineux. Pogadałem z żonglerem i sklerotycznym żandarmem, potem jeszcze raz z żonglerem. Gdy sobie poszli, otworzyłem właz moim ulubionym łomem i zszedłem do kanałów. Rozwaliłem ścianę łomem. Znalazłem ukryty mechanizm i obejrzałem go. W łódce uruchomiłem koło z łańcuchem, przyczepiłem go do

mechanizmu w ścianie, wróciłem na łódkę i pociągnąłem za niego. Ściana zrobiła puff! i przelazłem na drugą stronę. Zajrzałem przez dziurę w ścianie i zobaczyłem zebranie nowoczesnych templariuszy. Co za wredne gady! Kiedy odpłynęli, poszedłem do sali i postawiłem trójnóg w kole. Włożyłem klejnot – ukazały się litery M, A, R, I, B. Marib, to musi coś znaczyć. I znaczyło. Nicole powiedziała, że tak się nazywa wioska w Syrii. Poszedłem do Lobineux i pogadałem z nim o manuskrypcie. Teraz doszedł nam jeszcze ślad hiszpański.

Hiszpania

Znalazłem się przed pięknym pałacem, ale cholerny ogrodnik nie chciał mnie wpuścić do środka. Poszedłem więc na bok i zakręciłem mu dopływ wody, zawiązując na wężu aparat do mierzenia ciśnienia. Gdy odszedł, to ja fru! do hacjendy. Kiedy usłyszałem warczenie psów, schowałem się za zbroję. A potem skoczyłem po schodach na górę. Zobaczyłem starą księżnę i odstawiłem z nią gadkę-szmatkę. Poszliśmy do mauzoleum. Kiedy podniosłem Biblię, odkryła się szachownica. Przestawiłem białe figury w następujący sposób: wszystkie w środkowym rzędzie, laufer na górze, król niżej i skoczek pod nim. I wtedy otwarła się skrytka, a w niej ujrzałem starodawny kieliszeczek.

Syria

Obejrzałem stragany i pokazałem sprzedawcy dywanów pudełko zapałek. Odsunął jeden dywan i mogłem wejść do klubu. Szef miał obcięty język, więc nie odzywał się za dużo, ale pogadałem z kierowcą Ultarem. Kurs z nim kosztuje pięć dych, a ja akurat byłem spłukany. Chciałem pójść do kibla, ale był zamknięty, bo ktoś ukradł szczotkę. Wróciłem na targ i przyjrzałem się sprzedawcy kebabów. Cholerny tubylec używał szczotki na swoim straganie. Ale nie sądzę, żeby chciał ją oddać po dobroci. Pogadałem sobie z rozgarniętym chłoptasiem o imieniu Nejo i dałem mu piłkę zabraną żonglerowi. Nejo w zamian nauczył mnie pewnego arabskiego zwrotu, dzięki któremu sprzedawca z rewerencją odda mi szczotkę. Jak wypowiedziałem ten zwrot, to kebabczyk o mało mnie nie ubił. Pogonił za mną z nożem. Gdy wróciłem do Nejo, okazało się, iż sprytne chłopię zwinęło tymczasem szczotkę. Poszedłem do szefa klubu i oddałem mu szczotkę. Dostałem klucz do kibla, otworzyłem kluczem pojemnik na ręczniki i zabrałem sobie jeden. Poszedłem do straganu Nejo i pogłaskałem kota. Gdy zwiał na półkę, nacisnąłem dzwonek w blacie. Pojawił się ojciec Nejo. Kot się spłoszył i strącił figurkę. Połamała sobie łapki. Wziąłem ją i przetarłem szmatką, potem pogadałem z rodakiem i opyliłem mu ten złom za 50 zielonych. Teraz poszedłem do Ultara i zapłaciłem za kurs. Przy samochodzie dałem mu ręcznik i ruszyliśmy.

Kiedy zjawiliśmy się na wzgórzu, urwałem patyk z krzaka. Z niego i ręcznika zrobiłem linę z kotwiczką. Zawiesiłem ją na skraju skarpy i zsunąłem się w dół. Włożyłem łapę do dziury i szarpnąłem za pierścień. Wlazłem do tajnego pomieszczenia, obejrzałem rzeźbę i płaskorzeźbę. A, i znalazłem trupa. Zabrałem mu szkło powiększające. Wtedy zjawił się Khan. Duży facet z dużą spluwą w łapie. Wyprowadził mnie na zewnątrz i zadawał pytania. Powiedziałem mu prawdę, bo myślałem, że zrobimy deal: prawda za życie. Ale nic z tego - i tak chciał mnie zabić. Spytał, czy chcę umierać jak pies czy jak mężczyzna. Nie marudź, tylko podaj mi swoje lekarstwo, chłopcze - odpowiedziałem. Tak mu się to spodobało, że chciał na pożegnanie potrząsnąć moją grabulą. Chwyciłem szybko elektroshocker - miał dosyć potrząsania do końca życia. Przez moment zastanawiałem się, czy nie chwycić pistoletu, ale... Skoczyłem w dół urwiska i wylądowałem w samochodzie.

Paryż

Poszedłem do kościoła w Mountfacon i pogadałem z księdzem. Dałem mu hiszpański kielich do oczyszczenia. Obejrzałem groby, przeczytałem inskrypcje, obejrzałem statuę i pergamin, który trzymała w ręku. W pergamin wetknąłem szkło powiększające i obejrzałem przez nie witraż. Zabrałem kielich i poszedłem do muzeum. Opowiedziałem Lobineux o rzeźbie znalezionej w Syrii, a on rozpoznał w niej Baphometa. Zadziwiające, ale w Paryżu odkryto podobne miejsce. Poszedłem więc obejrzeć wykopaliska. Zszedłem na dół, drzwi do kibla były zamknięte. Poprosiłem strażnika o klucz i otrzymałem cały pęk. Mam już wprawę w robieniu wytrychów, więc odbiłem klucz do podziemi w mydle, użyłem gipsu, całość zmoczyłem, osuszyłem i miałem piękną kopię klucza. Ale nie wyglądał na prawdziwy. Poszedłem na górę pogadać z malarzem, ale nie dał mi skorzystać z farby. Jak się go pozbyć? Zadzwoniłem do Nicole i powiedziałem malarzowi, że jest do niego telefon. Gdy odszedł, umoczyłem klucz w farbie. Teraz wygląda nieźle. Podmieniłem podrobiony klucz z dobrym, ale zdałem sobie sprawę, że strażnik wyczuje różnicę palcami! Nie szkodzi, główka pracuje: wyłączyłem termostat, zrobiło się zimno, strażnik założył rękawiczki i wtedy dałem mu pęk kluczy z tym fałszywym. Żeby się pozbyć strażnika, zadzwoniłem do Nicole. Ona oddzwoniła, strażnik poszedł na górę, a ja otworzyłem drzwi. Postawiłem kielich na podłodze na dolnym poziomie.

Hiszpania

Lopez tym razem był grzeczny i uprzejmy. Pogadałem z księżną i poszedłem do mauzoleum. Zamknąłem okno na górze kijem. Potem owinąłem wokół niego chusteczkę, zapaliłem pochodnię i świecę w żyrandolu pod sufitem. Kiedy świeca się stopiła, okazało się, że w środku jest kamienna figurka. Zabrałem Biblię. Wróciłem do księżnej, pogadaliśmy chwilę i poczytali Biblię. Okazało się, że trzeba szukać starej studni. Lopez poradził mi, abym pobawił się w różdżkarza. Ułamałem gałązkę w kształcie litery Y. Lopez powiedział, co mam robić. Po małych perturbacjach znaleźliśmy starą studnię. Zlazłem na dół i zobaczyłem paszczę kamiennego lwa. Jeden ząb mu się ruszał. Kiedy usłyszałem rumor, odskoczyłem do tyłu. Całe szczęście, bo kamienna płyta padła tuż koło mnie. Dalej był ciemny korytarz. Gdzie ja mam latarkę? Nie mam. Przypomniałem sobie, iż w małym pokoju na lewo od wejścia do pałacu widziałem lusterko. Poszedłem po nie, wróciłem do studni i ustawiając lusterko pod odpowiednim kątem oświetliłem ciemną ścianę. Odnalazłem tajną komnatę. Kamienna figurka okazała się kluczem.

Paryż - Szkocja

Pojechaliśmy pociągiem do Bannockburn. Po kontroli biletów wyszedłem z przedziału i idąc wagonami w lewo zobaczyłem gangstera spod hotelu Ubu. Dałbym mu w łeb, ale po co. Wróciłem do przedziału, a tam nikogo! Ani Nicole, ani starej pani, która z nami jechała. Wszedłem do przedziału, gdzie chłopcy raczyli się piwem i pogadałem z jednym (drugi spał). Potem wylazłem przez okno i poszedłem do wagonu towarowego. A tam... No dobrze, powiem krótko: hamulec bezpieczeństwa to podstawa. I dałem całusa Nicole! Aha, Khan umarł.

Szkocja

Wleźliśmy do takiej ruiny. Pogrzebałem w stercie śmieci i znalazłem coś wyglądającego mniej więcej tak -0-, potem pokręciłem korbą przy mechanizmie i urwałem ją - została mi w rękach. Odłączyłem drugie takie -0-. Oba -0- włożyłem w oczy rzeźby demona i pokręciłem mu korbą w otworze gębowym. Weszliśmy do środka. Co się dalej działo, to istny cyrk. Ceremonia templariuszy; jakieś nadprzyrodzone moce; facet, który od początku wydawał mi się podejrzany, w roli arcykapłana; walka z mordercą (dostawałem łomot) i ostatnia scena, w której udowodniliśmy z Nicole, że stanowimy zgrany tandem. Później udowadnialiśmy to jeszcze sobie nie raz, ale już na osobności. Aha, zabiliśmy ich wszystkich. Tęsknię za Kalifornią.

Jacek Piekara

CHRONOMASTER - CZ. 1 (PC CD-ROM)

Po kilku wiadomościach wideo wybierz Urbs. Ten świat jest w stagnacji, wszystko w nim stanęło w miejscu. Żeby czas popłynął znowu, trzeba znaleźć biegun północny i ustawić tam resonance tracer. To urządzenie wskaże drogę do miejsca, gdzie umieszczono klucz do świata. Rozwiązanie łamigłówki przywróci Urbs do życia.

URBS

Idź do Sculpture Garden. Pogadaj z robotem. Pochodź i porozglądaj się dokoła. Podnieś skałę i rozkrusz ją za pomocą młotka (przybornik u góry w menu). Przeczytaj uważnie napisy na pomnikach. Wróć do Jester. Leć do Ground Zero City. Na lądowisku podnieś łom i szmatę. Idź na północ. Użyj butelki czasu na mieszkańcu miasta i na bombie, potem szybko wyjdź i wejdź z powrotem. Właśnie nauczyłeś się używać butelki czasu. Wróć do lądowiska i udaj się na wschód. W muzeum otwórz skrzynię łomem z przybornika i weź tarczę. Pasty z podłogi użyj na szmacie i wypoleruj tarczę tym, co otrzymałeś. Za pomocą tarczy zabierz z muzeum szlify oficerskie. Leć do Fortu. Podnieś uniform poległego członka i obie flagi. Butelka czasu pozwoli Ci wystrzelić z działa. Jeśli nie uda się go odpalić, wróć do robota w ogrodzie. Załóż mundur i powieś flagę na maszcie (tę, której znaku nie masz na uniformie). Pogadaj z robotem, a gdy zejdzie (w obu tego słowa znaczeniach), użyj resonance tracer. W forcie doczep do munduru szlify oficerskie i idź do skanera. Użyj butelki czasu na strzelcach lub skazanym. Idź dalej. Zamek elektroniczny każ otworzyć PDA. Wybierz opcję wysadzenia Urbs i rozwiąż łamigłówkę. Stojąc przed Council of Wise ze zbioru możliwych odpowiedzi wybierz „Bluff" i „Respect".

AURANS

Leć na biegun północny. Weź butelkę. Pogadaj z dżinami. Z miejsca, dokąd zaniesie Cię latający dywan, przynieś im owoce z symbolami: krzyża, płonącego człowieka, chleba, gwiazdy z lotosem i filara. Ponadto zabierz zdechłe coś. Weź dywan i butelkę - na jej miejsce postaw resonance tracer. Leć do kanionu (Canyon). Uważaj na ruchome piaski - bezpiecznie przejdziesz po głazach, które w nie wpadną. Idź w lewo. Popatrz na bestię. Leć do Plateau. Skieruj się na północ, pozbieraj wszystkie skały i monety oraz porozmawiaj z handlarzem arabskim. Wymień z nim informacje. Gdy powiesz mu o bestii, dostaniesz flet. Za sandały zapłać butelką czasu. Leć ponownie do kanionu. Idź w prawo do jaskini. Żeby tam dojść, użyj sandałów. W czaszce poza pająkiem jest igła. Przejdź po kręgosłupie (to most). Idź na południowy wschód. Weź chłodzące pióro (to, co widzisz to cień; poczekaj aż spadnie) i wracaj do bestii. Za pomocą pióra musisz zamrozić jezioro. Przejdź po nim. Ex-nomadowi zabierz turban i części mozaiki. Leć do Plateau. Znajdź jezioro z „cofką", zamroź je i pozbieraj kryształy lodu. Leć do Caverns. Żeby przejść po pajęczynach, użyj różdżki z przybornika na pierwszej pajęczynie. Weź tę pajęczynę i użyj na sobie. Znajdź podziemne jezioro. Zbierz ubranie nomada, który zniknął, i zamocz je w jeziorze. Znajdź duży kryształ i użyj na nim soczewki z lodu. Wytrzyj brudny symbol mokrą szmatą, pojawią się drzwi w pomieszczeniu po lewej. Oślep gościa z szablą; zabierz ją. Temu przy ognisku ostudź ogień za pomocą pióra, dostaniesz manierkę. Idź w prawo. Zabij pająka szablą albo fletem. Przyjmij wyzwanie tancerki. Rozwal faceta w prawym górnym rogu, dostaniesz wtedy chustkę (od razu ją zaczaruj)

od tancerki. Idź w prawo. Pożycz teleskop. Za pomocą śrubokręta włóż do niego soczewkę. Popatrz na pałac. Zastosuj zaczarowaną chustkę tancerki na Kodzie i idź do pałacu. Znajdź basen (po drodze spotkasz strażnika, który przepuści Cię, gdy mu dasz szablę, ale jest z nim potwór, którego nie umiałem pokonać - może Wam się uda). Pogadaj z panem z basenu. Wrzuć do wody butelkę czasu i kawałki mozaiki. Idź do skarbca. Możesz wziąć tylko trzy rzeczy. Za rubinem znajduje się przejście, poprzesuwaj i pozdejmuj, co się da i skorzystaj z niego. W haremie odpowiedz „Djinni bottle". Pozostaje ułożyć puzzle'a i wrócić do Jester.

FORTUNA

Powita Cię Alhara, właściciel Pyramid Casino, ze swoimi panienkami. Da Ci żetony. Idź w prawo dwa razy. Porozmawiaj z oficerem i spróbuj wejść na statek (nie uda Ci się). Użyj PDA, żeby dostać się w pobliże drzwi statku. Aby je otworzyć, musisz znać hasło. Cofnij się do mijanej ostatnio windy i zjedź piętro niżej. W barze znajdziesz aparat fotograficzny. Rozmawiając z kelnerem nie wybieraj opcji „Barter". Zjedź windą na niższe piętro i idź porozmawiać z liderem kapeli. W zamian za uzyskane informacje, musisz sprowadzić im grajka w komplecie z instrumentem zwanym glifnod. Przy stołach do gry w karty znajdziesz grabki, którymi krupier zgarnia żetony (dice scoop). Posłużą Ci do wydobycia z fontanny monety, o której zaraz będzie mowa. Poszukaj też krupiera, który powie Ci, że jest byłym grajkiem i potrzebuje swojej monety szczęścia. Sfotografuj panią oficer za biurkiem. Użyj PDA na tejże pani, żeby się dostać do pudełka z glifnodem (najlepsza akcja PDA, jaką widziałem). Idź do windy i zjedź na dół. Przyjmij wyzwanie żebraka i podnieś kartę z ziemi. Wejdź do pociągu, korzystając ze zrobionego wcześniej zdjęcia. Pogadaj z pianistą. Weź gana i przyłącz się do kolegów pokerzystów. W czasie gry wybierz opcję „discard and draw". Na pustym stole ustaw resonance tracer. Wróć do Jester. Poleć na planetę Trucks. Obstaw zgodnie z zaleceniami żebraka (pierwsza odpowiedź). Wygrane pieniądze możesz mu oddać (połowę), ale nie musisz. W barze kup, co się da (większości przedmiów nie wykorzystasz, ale przecież mamy kupę forsy do wydania). Włóż do PDA nowo kupiony procesor. Idź do gościa, który Cię prosił o monetę. Daj mu ją i instrument. Podnieś pozostawioną przez niego przepustkę i potraktuj ją sterownikiem prawdopodobieństwa. Pogadaj z liderem kapeli. Idź w prawo, wymiń leżącą strażniczkę. Otwórz drzwi. W korytarzu podnieś kubeł z farbą. Otwórz panel na końcu korytarza i skorzystaj z drabiny. Spod podłogi wydłub spowalniacz. Po prawej stronie korytarza znajdziesz przejście. Pogadaj z obcym i pokaż mu swoją przepustkę. Pchnij kosz na bombę, a następnie uwolnij obcych. Podnieś dekoder. Obcy pozwolą Ci korzystać ze wszystkich urządzeń w pokoju. Używając ich, otwórz dach lądowiska i ciężkie drzwi prowadzące do windy. Zobaczysz też gościa w czerwonym, wchodzącego na statek, do którego nie mogłeś się dostać na początku. Aby zdobyć hasło („Pasqua Wipout"), użyj sterownika prawdopodobieństwa. Gdy skorzystasz z hasła, uda Ci się otworzyć schowek na statku. Ze znalezionego pudełka weź wytrych i potraktuj go dwukrotnie młotkiem. Udaj się ponownie do tuneli. Tam znajdź windę z koderem głosu. Używając swojego dekodera głosu, uruchom ją. Idź dalej, aż napotkasz drzwi. Otwórz je wytrychem. Wysłuchaj Milo, ale nie aresztuj go. Przyłącz się do niego. Ułożenie „klucza do świata" polega na wciskaniu kolorowych figur w kolejności, w jakiej się rozświetlają (gdy zapali się czerwona - klikamy na nią, gdy zielona - klikamy na czerwoną i zieloną, gdy jeszcze następna - na poprzednie i następną). Gdy się uporasz z układanką, wróć do statku Milo. Pogadaj z oficerem. Butelkę czasu zanurz w farbie i daj mu. Wystartuj i poleć na Cabala.

Ciąg dalszy za miesiąc.

Tymoteo

Tekken 2, ciosy - cz. 3 (PSX)

Trochę się porąbiło [porobiło i porąbało - ws] w Tetetce, więc niestety Tekken „rozłożył się na jeszcze dłużej niż był przewidziany". Skończymy więc nie ok. roku 2015 tylko ok. 2050. Tymczasem Żaba zaczął grać Niną i całkiem nieźle sobie radzi, więc dziś coś specjalnie dla miłośników blondyny. O rany! On sobie pozaznaczał w spisie ołówkiem, które ciosy już umie. Chory płaz. Kurczę, coś sporo tych iksów.

Na początek malutkie sprostowanie. Lei Wulong (G 12/96) - położenie się na plecach: ↓ + X + ●. Przepraszam, to był błąd w druku.

Krzysiek Zdanowicz (człowiek, który wygrał turniej Tekkena na naszym stoisku na III Gambleriadzie) dał mi całkiem ładne combo do Bruce'a.

Chwyt combo (100%): →, ↓, ↘ + □ + Δ + ●, □, X, □ + Δ + ●, Δ, ●, □, □ + □ + ●.

Mam nadzieję, że zadziała, ale zrobienie go graniczy z niemożliwością.

NINA WILLIAMS

Wzrost: 1,61 cm

Waga: 49 kg

Wiek: 22 lata

Przystąpiła do turnieju, ponieważ ma kontrakt na Kazuyę. Poza tym uważa go za winnego śmierci swojego ojca. Jest siostrą Anny. Ma też sporo wspólnego z Baekiem.

CIOSY SPECJALNE

Kopnięcie w twarz (25%): ↓, ↙ (przytrzymać) + X

Kopnięcie w brzuch (10%): ↘ + X

Cios ręką w splot słoneczny (30%): ← (przytrzymać) + Δ

Cios w.... (15%): ← (przytrzymać) + □

Chi (30%): →, → + Δ + □

Przewrót do przodu (30%): →, → + ●

SUPERCIOS

Łabądek (95%): ↙ + □ + Δ

CHWYTY

Uderzenie w twarz (15%): ↓, ↘, → + □ + Δ

Chwyt nogami (15%): ↓, ↘, → + X + ●

Łamanie na ziemi (25%): Δ, □, X, ●, □ + Δ

Przerzut przez bark (30%): Δ + ●

Przerzut (30%): □ + X

Podcięcie (30%): Δ + ●, □, Δ, □

Cios łokciem w szyję (50%): ↘, ↘ + □

COMBOS

2 hity (22%): Δ, ↓ (przytrzymać) + X

2 hity (25%): ↘ + □, Δ

3 hity (26%): ↘ + X, □, Δ

2 hity (27%): Δ, ●

2 hity (27%): ↓ (przytrzymać) + X, puścić ↓, ●

2 hity (32%): Δ, X

3 hity (32%): ↘ + X, Δ, ↓ (przytrzymać) + ●

4 hity (34%): ↘ + X, X, X, X

2 hity (35%): ↙ + X, ●

2 hity (35%): ↗, ↓ (przytrzymać) + X, Δ

3 hity (35%): □, Δ, ↓ + X

3 hity (37%): ↘ + X, Δ, ●

4 hity (39%): ↘, X, X, X, ●

2 hity (40%): X, ●

2 hity (40%): ↗, ↓ (przytrzymać) + X, ●

2 hity (40%): ↗, ↓ (przytrzymać) + X, X

3 hity (40%): □, Δ, → (przytrzymać) + Δ + □

4 hity (40%): □, Δ, ↓ (przytrzymać) + X, Δ

3 hity (42%): ↘ + X, Δ, X

3 hity (42%): ●, X, ↓ (przytrzymać) + ●

3 hity (42%): X, X, ↓ (przytrzymać) + ●

3 hity (42%): ↘ + X , Δ, ^ + X

3 hity (44%): ^↘ + X, ●, X

3 hity (45%): X, X, Δ

3 hity (45%): □, Δ, ●

3 hity (45%): ●, X, Δ

4 hity (45%): □, Δ, ↓ (przytrzymać) + X, ●

4 hity (46%): ↘ + X, □, Δ, → (przytrzymać) + □ + Δ

3 hity (50%): ●, X, ●

3 hity (50%): X, X, ●

4 hity (50%): ↘ + X, Δ, □, ●

5 hitów (52%): □, Δ, □, Δ, → (przytrzymać) + □ + Δ

6 hitów (60%): ↘ + X, X, X, □, Δ, → (przytrzymać) + □ + Δ

CHWYTY COMBO

Uderzenie w twarz + nożyce z łamaniem ramion (15% + 30%): ↓, ↘, → + □ + Δ, X, ●, X, □ + Δ

Uderzenie w twarz + łamanie rąk (15% + 20%): ↓, ↘, → + □ + Δ, □, X, Δ, □

Uderzenie w twarz + łamanie rąk + łamanie rąk na ziemi (15% + 20% + 25%): ↓, ↘, → + □ + Δ, X, Δ, □, Δ, □, X, ●, □ + Δ

Uderzenie w twarz + kopnięcie i łamanie (15% + 30%): ↓, ↘, → + □ + Δ, Δ, X, ●, Δ, Δ

Przerzut + łamanie rąk na ziemi (30% + 20%): Δ + ●, □, Δ, □, Δ, □, X

Pierwsze strasznie długie łamanie (15% + 20% + 25%): ↓, ↘, → + □ + Δ, □, X, Δ, □, X, □, ●, □ + Δ, □ + Δ

Drugie strasznie długie łamanie (15% + 30% + 35%): ↓, ↘, → + □ + Δ, Δ, X, ●, Δ, Δ, □, X + ●

COMBO 10's

10 hitów (90%): □, Δ, □, Δ, X, X, Δ, □, ●, X

10 hitów (91%): □, Δ, □, Δ, ●, X, ●, Δ, ●, X

10 hitów (95%): ↘ + □, Δ, □, Δ, X, X, Δ, □, ●, X

10 hitów (96%): □, Δ, □, Δ, X, X, Δ, □, Δ, ●

10 hitów (96%): ↘ + □, Δ, □, Δ, ●, X, ●, Δ, ●, X

10 hitów (101%): ↘ + □, Δ, □, Δ, X, X, Δ, □, Δ, ●

MICHELLE CHANG

Wzrost: 1,70 cm

Waga: 48 kg

Wiek: 20 lat

Rodzina Changów ma wiele wspólnego z korporacją. Mishima Corporation przetrzymuje matkę Michelle w celu wynegocjowania pewnego klejnotu. Michelle przystąpiła do turnieju, aby odnaleźć matkę, a także pomścić śmierć ojca.

CIOSY SPECJALNE

Unik (0%): X + ●

Podwójny cios pięściami (30%): □ + Δ

Duży uppercut (18%):↓ (2 s) puścić, ↓ + Δ

Podwójne kopnięcie (20%): Δ + X albo □ + ●

Kopnięcie w twarz (20%): ↓ (2 s), ↓ + ●

Uderzenie pięścią (15%): ↓, ↘ + □

Uderzenie łokciem (12%): →, → (przytrzymać) + □

Niskie kopnięcie (15%): ↓ + ●

Uderzenie pięścią w brzuch (15%): ↘ + Δ

Kopnięcie w głowę (17%): ↘ + X

Kopnięcie w brzuch (18%): ↓, ↘ (przytrzymać) + □

Uderzenie łokciem w brzuch (18%): ↓, ↘ (przytrzymać) + Δ

SUPERCIOS

Super Uppercut (50%): → (przytrzymać) + □ + ●

CHWYTY

Przerzut (45%): ↘ (przytrzymać) + □ + Δ

Rzut na bok (35%): Δ + ●

Wywalenie na orbitę (45%): ↘ + Δ, □

Przerzut (35%): □ + X

COMBOS

2 hity (25%): ↘ + Δ, X
2 hity (25%): ↓ (przytrzymać) + ●, ●
3 hity (30%): □, Δ, X
2 hity (33%): ↘ + □, □
2 hity (35%): ↓ + ●, ●
2 hity (35%): ↘ + Δ, ●
3 hity (39%): □, □, □
2 hity (40%): ↓ + ●, □
3 hity (40%): □, Δ, ●
3 hity (45%): ↓ (2 s) puścić, ↓ + Δ, ●, ↓ (przytrzymać) + ●
3 hity (45%): ●, ●, ↓ (przytrzymać) + ●
3 hity (49%): □ + ●, X
3 hity (49%): ↘ + □, ●, X
3 hity (50%): Δ + X, □
3 hity (55%): X + ●, ●, ●, ●
3 hity (55%): ↓ (2 s) puścić, ↓ + Δ, ●, ●
4 hity (55%): □, □, ●, X
3 hity (60%): ●, ●, □
3 hity (60%): ↓ (2 s) puścić, ↓ + Δ, ●, □
4 hity (65%): ↓ (2 s) puścić, ↓ + Δ, □, ●, X

COMBO 10's

10 hitów (81%): Δ, □, □, Δ, X, X, Δ, □, ●, X
10 hitów (88%): Δ, □, □, Δ, X, X, X, ●, ●, □
10 hitów (89%): Δ, □, □, Δ, X, X, Δ, X, Δ, □

PAUL PHOENIX

Wzrost: 1,87 cm
Waga: 81 kg
Wiek: 27 lat

Jest najlepszym kumplem Lawa. Do turnieju przystąpił aby udowodnić, że jest najsilniejszy. Co najzabawniejsze, został sklasyfikowany jako „nie stwarzający większego zagrożenia".

CIOSY SPECJALNE

Przewrót do przodu (20%): →, →(przytrzymać) + ●
Niski cios pięścią (20%): (kiedy przeciwnik jest tuż przed graczem) ↓ + Δ
Kopnięcie z wyskoku (20%): →, → + X
Kopnięcie z wyskoku (21%): ↗ + X
Uderzenie łokciem (30%): ↓, ↘ (przytrzymać) + Δ
Uderzenie pięścią (52%): ↓, ↘, → + Δ
Uderzenie łokciem (15%): →, → + Δ
Pięść „młot" (15%): ↓ + □

SUPERCIOS

Superuderzenie pięścią (100%): ← (przytrzymać) + □ + Δ

CHWYTY

Przewrócenie na ziemię (5%): ↙ (przytrzymać) + □ + Δ
Po przewróceniu: □, Δ, □, Δ, □, Δ
Wyrywanie rąk (35%): Δ + ●
Superuderzenie łokciem (35%): →, → + □ + Δ
Przerzut przez bark (35%): □ + X
Uderzenie łokciem i rzut na ziemię (40%): ↘ (przytrzymać) + □ + Δ

KONTRA

← (przytrzymać) + □ + X albo ← (przytrzymać) + Δ + ●

COMBOS

2 hity (25%): □, ●
2 hity (27%): □, Δ
2 hity (34%): Δ, ↓ + X
2 hity (40%): ↓ + ●, Δ
2 hity (42%): ↗ + X, ●
2 hity (45%): ↓ + □, Δ
2 hity (45%): Δ, X
3 hity (50%): →, → + X, ●, → + ●
3 hity (50%): →, → + X, ●, ↓ + ●
3 hity (55%): ↓ + □, ●, Δ
2 hity (60%): ↓, ↘ (przytrzymać) + Δ, □
3 hity (60%): →, → + X, ●, ●
5 hitów (68%): □, Δ, X, □, Δ

COMBO 10's

10 hitów (98%): □, Δ, X, Δ, □, Δ, □, ●, Δ, □
10 hitów (106%): □, Δ, X, □, ●, Δ, □, ●, Δ, □

Zooltar

Battle Arena Toshinden (PC)

Do wstukania w menu głównym:
GIMMEJIM - Boss Code.
VIRTUAL1, VIRTUAL2 - First Person Perspective: walczysz, patrząc oczami zawodnika!
Do wstukania „na pauzie":
FUNNYHEADS - wszystkim zawodnikom rosną głowy...

Crusader: No Regret (PC)

LOOSECANNON16 - włącza kody.
CTRL-F10 - nieśmiertelność.
F10 - wszystkie typy broni, przedmioty i energia do pełna.
H - trzymając SHIFT kliknij na przedmiocie. Możesz go przesuwać!
F - widzisz szkielety obiektów.
CTRL-V - wyświetla różne informacje (numer wersji, dane obiektów itp.).
F7, ALT-F7, CTRL-F7 - wyświetlają różne siatki.
Z linii komend:
-warp x - skok na poziom x.
-skill x - ustawia domyślny poziom trudności na x.
Aby uzupełnić amunicję, upuść broń i podnieś ją z powrotem.

Eradicator (PC)

Wersja demo:
\FUSHIPI - włącza/wyłącza nieśmiertelność.
\GUNS - wszystkie typy broni plus komplet amunicji.
\BLOODLUST - dopala broń.
\XMAS - wszystkie przedmioty.
\TUNNEL - włącza/wyłącza przechodzenie przez ściany.
Wersja pełna:
\RAGAMUFFIN - włącza/wyłącza nieśmiertelność.
\ARMS - wszystkie typy broni plus komplet amunicji.
\GIFT - wszystkie przedmioty.
\FMK - przywraca zdrowie.
\OVERDRIVE - dopala microchip.
\BLOAD - skok na inny poziom.
\VICI - kończy poziom.
\DIG - włącza/wyłącza przechodzenie przez ściany.
\SPUTNIK - pełna mapa.
\AMOBJECT - pokazuje obiekty na mapie.
\AIMOVE - włącza/wyłącza SI (Sztuczną Inteligencję) przeciwnika.
\FRAME - wyświetla liczbę klatek na sekundę.

Fury3 (PC)

TRYMEON - nieśmiertelność.
GIVITIUP - wszystkie typy broni.
URDUSTD - turbo.
JUMPNIT - następny poziom.
WORMITx - skok na poziom x.
Uzupełnianie amunicji:
PACKIN1 - Servo Laser.
PACKIN2 - Isokenetic Gun.
PACKIN3 - Rapid Laser.
PACKIN4 - DOM.
PACKIN5 - Viper.
PACKIN6 - Baryon.
PACKIN7 - Superbomb.

Gear Works (PC)

Kody do poziomów:
Poziom 1 - 0000
Poziom 2 - 3518
Poziom 3 - 6382
Poziom 4 - 8427
Poziom 5 - 2385
Poziom 6 - 5924
Poziom 7 - 1267
Poziom 8 - 7208
Poziom 9 - 6532
Poziom 10 - 5012
Poziom 11 - 6511
Poziom 12 - 8562

Gender Wars (PC)

Zapisz grę pod nazwą BUY A PLAYSTATION - dostaniesz nieśmiertelność i nieskończony zapas amunicji.

Hellbender (PC)

Podczas gry wstukaj:
auntemx - skok na poziom numer x (x = 1-8).
impumpd - wszystkie typy broni.
imstuck - skok do następnej misji.
maxmeup - przywraca pancerz.
totlpwr - przywraca energię.

Monster Truck Madness (PC)

Wstukaj TREX: od tej chwili zamiast jeździć Monster Truckiem ganiasz dinozaurem i zjadasz przeciwników! (Naciśnij CTRL-3, aby włączyć najlepszy widok).

Necrodome (PC)

Kody najwygodniej wstukiwać, dodając [T] na początku.
excalibur - wszystkie typy broni.
smallrocks - amunicja do pełna.
verysmallrocks - nieskończona amunicja.
shrubbery - wszystkie przedmioty.
swallow - paliwo do pełna.
unladenswallow - nieskończone paliwo.
rabbit - przywraca osłony.
igotbetter - przywraca zdrowie.
knight - nieśmiertelność.
grail - zdobywasz flagę.
camelot - zdobywasz Arenę.
gimmesomesugarbaby - wszystkie typy broni i przedmioty.
alreadygotone - otwiera dostęp do wszystkich Aren.
antioch - zabija wszystkich przeciwników.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

GWARANTUJEMY

- stałą cenę poszczególnych wydań, w zakresie opłaconego terminu,
- regularną dostawę zaprenumerowanych czasopism pod podany adres,
- niższy koszt zakupu poszczególnych wydań w stosunku do ceny kioskowej,
- dostawę prenumeraty bez dodatkowych opłat (koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo).

Zachęcamy do zamawiania naszych czasopism.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

PCkurier *to najpopularniejsze w Polsce czasopismo informacyjne przeznaczone dla użytkowników komputerów. Dwutygodnik ten dostarcza aktualne, techniczne i rynkowe informacje o oprogramowaniu i sprzęcie komputerowym.*



Cena kioskowa: 2,60 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 13 wydań (pół roku)
33 zł
zamiast 33,80 zł

za 26 wydań (cały rok)
62 zł
zamiast 67,60 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 13 wydań (pół roku) 115 zł
za 26 wydań (cały rok) 225 zł

ENTER *to miesięcznik poświęcony technice mikrokomputerowej i jej zastosowaniom. Wydaniom seryjnym ENTER towarzyszą kilka razy w roku numery specjalne, będące kompedium wiedzy na wybrane tematy.*



Dla Prenumeratorów LUPUSA - ENTER specjalny - GRATIS!

Cena kioskowa:
ENTER 3,50 zł
ENTER CD 9,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
ENTER **36 zł**
zamiast 42 zł

ENTER CD* **56 zł**
zamiast 66 zł

* prenumerata CD zawiera 12 wydań miesięcznika ENTER oraz 4 krążki CD-ROM, po jednym na każdy kwartał.

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
ENTER - za 12 wydań (cały rok) 111,60 zł
ENTER CD - za 12 wydań 131,60 zł

Magazyn AMIGA *to miesięcznik przeznaczony dla użytkowników komputerów AMIGA. Zawiera porady i opisy dotyczące obsługi różnych typów AMIG, recenzje najnowszych programów, płyt CD-ROM oraz sprzętu peryferyjnego.*



Cena kioskowa: 3,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
36 zł
zamiast 42 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 111,60 zł

GAMBLER *to miesięcznik poświęcony rozrywce komputerowej. W każdym wydaniu pismo prezentuje wiele fachowych recenzji i opisów najnowszych gier komputerowych i wideo.*



Cena kioskowa:
GAMBLER 3,30 zł
GAMBLER CD 9,99 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
GAMBLER **34 zł**
zamiast 39,60 zł

GAMBLER CD* **56 zł**
zamiast 66,36 zł

* prenumerata CD zawiera 12 wydań miesięcznika GAMBLER oraz 4 krążki CD-ROM, po jednym na każdy kwartał.

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
GAMBLER - za 12 wydań (cały rok) 109,60 zł
GAMBLER CD - za 12 wydan 131,60 zł

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

Kupon nr **2** ważny do: **28.02.97 r.**	liczba pren.	cena prenumerat	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań **33,00 zł**		
		26 wydań **62,00 zł**		
ENTER		12 wydań **36,00 zł**		
ENTER CD		12 wydań **56,00 zł**		
GAMBLER		12 wydań **34,00 zł**		
GAMBLER CD		12 wydań **56,00 zł**		
AMIGA		12 wydań **36,00 zł**		
TELECOM FORUM		12 wydań **30,00 zł**		
CADCAM FORUM		12 wydań **40,00 zł**		
NET FORUM		6 wydań **23,00 zł**		
UNIX FORUM		6 wydań **23,00 zł**		
			suma	

☐ proszę o rachunek uproszczony
☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon nr **2** ważny do: **28.02.97 r.**	liczba pren.	cena prenumerat	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań **33,00 zł**		
		26 wydań **62,00 zł**		
ENTER		12 wydań **36,00 zł**		
ENTER CD		12 wydań **56,00 zł**		
GAMBLER		12 wydań **34,00 zł**		
GAMBLER CD		12 wydań **56,00 zł**		
AMIGA		12 wydań **36,00 zł**		
TELECOM FORUM		12 wydań **30,00 zł**		
CADCAM FORUM		12 wydań **40,00 zł**		
NET FORUM		6 wydań **23,00 zł**		
UNIX FORUM		6 wydań **23,00 zł**		
			suma	

☐ proszę o rachunek uproszczony
☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon nr **2** ważny do: **28.02.97 r.**	liczba pren.	cena prenumerat	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań **33,00 zł**		
		26 wydań **62,00 zł**		
ENTER		12 wydań **36,00 zł**		
ENTER CD		12 wydań **56,00 zł**		
GAMBLER		12 wydań **34,00 zł**		
GAMBLER CD		12 wydań **56,00 zł**		
AMIGA		12 wydań **36,00 zł**		
TELECOM FORUM		12 wydań **30,00 zł**		
CADCAM FORUM		12 wydań **40,00 zł**		
NET FORUM		6 wydań **23,00 zł**		
UNIX FORUM		6 wydań **23,00 zł**		
			suma	

☐ proszę o rachunek uproszczony
☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

podpis osoby upoważnionej

Kupon nr **2** ważny do: **28.02.97 r.**	liczba pren.	cena prenumerat	Zakreśl rubrykę i wpisz kwotę za prenumeratę: kwota za prenumeratę(y)	I-sza pren. wstaw X
PCkurier		13 wydań **33,00 zł**		
		26 wydań **62,00 zł**		
ENTER		12 wydań **36,00 zł**		
ENTER CD		12 wydań **56,00 zł**		
GAMBLER		12 wydań **34,00 zł**		
GAMBLER CD		12 wydań **56,00 zł**		
AMIGA		12 wydań **36,00 zł**		
TELECOM FORUM		12 wydań **30,00 zł**		
CADCAM FORUM		12 wydań **40,00 zł**		
NET FORUM		6 wydań **23,00 zł**		
UNIX FORUM		6 wydań **23,00 zł**		
			suma	

☐ proszę o rachunek uproszczony
☐ Jestem podatnikiem VAT - upoważniam LUPUS Sp. z o.o. do wystawienia faktury bez podpisu odbiorcy

NIP

podpis osoby upoważnionej

ODCINEK DLA POCZTY

złotych groszy

słownie

Wpłacający

adres

Odbiorca prenumeraty

adres Odbiorcy

NUMER Prenumeratora

na rachunek:
LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
PKO IX o/Warszawa
10201097-318121-270-1-111

datownik | podpis przyjmującego | opłata zł

ODCINEK DLA BANKU

złotych groszy

słownie

Wpłacający

adres

Odbiorca prenumeraty

adres Odbiorcy

NUMER Prenumeratora

na rachunek:
LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
PKO IX o/Warszawa
10201097-318121-270-1-111

datownik | podpis przyjmującego | opłata zł

ODCINEK DLA POSIADACZA RACHUNKU

złotych groszy

słownie

Wpłacający

adres

Odbiorca prenumeraty

adres Odbiorcy

NUMER Prenumeratora

na rachunek:
LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
PKO.IX o/Warszawa
10201097-318121-270-1-111

datownik | podpis przyjmującego | opłata zł

ODCINEK DLA WPŁACAJĄCEGO

złotych groszy

słownie

Wpłacający

adres

Odbiorca prenumeraty

adres Odbiorcy

NUMER Prenumeratora

na rachunek:
LUPUS Sp. z o. o.
00-739 Warszawa
ul. Stępińska 22/30
PKO IX o/Warszawa
10201097-318121-270-1-111

datownik | podpis przyjmującego | opłata zł

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

TELECOM Forum *to miesięcznik informujący o opracowaniach i wdrożeniach produktów telekomunikacyjnych, zastosowaniach obejmujących instalacje i rozwiązania techniczne najnowszych i tradycyjnych urządzeń z zakresu telekomunikacji.*



Dostępny w wytypowanych kioskach. Cena kioskowa: 3,00 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
30,00 zł
zamiast 36 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 105,60 zł

CADCAM FORUM *to miesięcznik informujący o systemach i obszarach zastosowań komputerowego wspomagania projektowania i produkcji m. in. w architekturze, budownictwie, geodezji, kartografii, mechanice, elektronice, grafice.*



Dostępny w wytypowanych kioskach. Cena kioskowa: 4,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 12 wydań (cały rok)
40 zł
zamiast 54 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 12 wydań (cały rok) 131,00 zł

NETforum *to dwumiesięcznik zajmujący się tematyką szeroko pojętych sieci komputerowych: od sieci lokalnych LAN, poprzez metropolitalne MAN, do sieci o zasięgu światowym WAN.*



Dostępny w wytypowanych kioskach. Cena kioskowa: 4,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 6 wydań (cały rok)
23 zł
zamiast 27 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 6 wydań (cały rok) 68,50 zł

UNIXforum *to dwumiesięcznik traktujący o systemach wielodostępnych i wielozadaniowych. Jest przeznaczony dla użytkowników systemów otwartych, administratorów instalacji komputerowych, dla firm wdrażających zintegrowane systemy komputerowe.*



Dostępny w wytypowanych kioskach. Cena kioskowa: 4,50 zł

PRENUMERATA LUPUSA

za 6 wydań (cały rok)
23 zł
zamiast 27 zł

Koszt wysyłki pokrywa Wydawnictwo.

PRENUMERATA ZAGRANICZNA
za 6 wydań (cały rok) 68,50 zł

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

ZASADY

1. Warunkiem otrzymania czasopisma w PRENUMERACIE LUPUSA jest wpłata wyłącznie na zamieszczonym obok kuponie (kupon jest honorowany przez pocztę i bank).
2. Prenumerata przyjmowana jest od najbliższego numeru po otrzymaniu przez Wydawnictwo opłaconego kuponu prenumeraty (co może trwać do 4 tygodni od momentu wpłaty), na taką liczbę wydań jaka została zamieszczona na kuponie.
3. Ciągłość prenumeraty zachowana jest wtedy, gdy kupon zamówienia dotrze do Wydawnictwa przed wygaśnięciem poprzedniej prenumeraty (o czym informuje naklejka adresowa).
4. Wszelkie wątpliwości można wyjaśnić telefonicznie z działem prenumeraty wydawnictwa, tel. 41-51-21 od 9.00 do 16.00.
5. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego bądź nieczytelnego wypełnienia kuponu.
6. W celu otrzymania rachunku uproszczonego lub faktury VAT konieczne jest wypełnienie odpowiednich rubryk na kuponie prenumeraty.

LUPUSA • PRENUMERATA LUPUSA • PRENUMERATA

Dystrybutorzy gier z numeru 02/97

Bobmark
01-034 Warszawa
ul. Smocza 18
tel./fax: (022) 38 05 02, 636 76 45
Daytona USA PC – 169 zł
Fighting Vipers – 219 zł

CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 9/15
tel. (022) 25 07 03
Discworld 2 – 155 zł

IPS Computer Group
02-916 Warszawa
ul. Okrężna 3
tel. (022) 642 27 66, 68
Broken Sword – 156 zł
Command & Conquer: Red Alert – 155 zł
Lords of the Realm II – cena jeszcze nie znana
Master of Orion 2 – cena nie znana
Rama – cena jeszcze nie znana
Screamer 2 – 145 zł

MarkSoft
01-872 Warszawa
ul. Perzyńskiego 2
tel. (022) 663 93 90
Elk Moon Murder – 119 zł
Fable – ok. 135 zł
Race Mania – 65 zł
Time Paradox – 65 zł

Microsoft sp. z o.o.
00-844 Warszawa
ul. Grzybowska 80/82
tel. (022) 661 54 00
Microsoft Soccer – brak danych
Monster Truck Madness – brak danych

Mirage
03-933 Warszawa
ul. Obrońców 2c
tel. (022) 617 93 21
Heroes of Might & Magic 2 – 145 zł
Third Reich – 145 zł
Tomb Raider – 145 zł

Optimus Bis
42-200 Częstochowa
ul. Kopernika 10/12
tel. (034) 65 29 74
Steel Panthers II – ok. 150 zł
SWIV 3D – 165 zł
Necrodome – cena jeszcze nie znana
Creatures – cena jeszcze nie znana
MechWarrior 2: Mercenaries – 165 zł

Personal Multimedia Computers
00-118 Warszawa
ul. Emilii Plater 47
tel.: 26 18 89
Virtual i-glasses
– wersja PC 2026,50 zł
– wersja TV 1878,80 zł

Seven Stars
80-952 Gdańsk 6
ul. Matejki 6
tel./fax (0-58) 416-746
W potrzasku – cena jeszcze nie znana

Indeks programów numeru

Program	Nazwa działu	Strona
Alien Incident	Opis	str. 96
Archimedean Dynasty	Opis	str. 76
Broken Sword: The Shadow of the Templars	Opis	str. 92
	Rozwiązanie	str. 53
Chronomaster – cz. 1	Rozwiązanie	str. 54
Command & Conquer: Red Alert	Opis	str. 72
Crash Bandicoot	PSX	str. 63
Creatures	Recenzja	str. 27
Daytona USA PC	Recenzja	str. 20
Discworld 2	Recenzja	str. 14
Elk Moon Murder	Opis	str. 94
Fable	Recenzja	str. 19
Fighting Vipers	Saturn	str. 66
Fightin' Spirit	Amiga	str. 68
Gloom Map Editor	Amiga	str. 70
Heroes of Might&Magic 2	Recenzja	str. 13
Lords of the Realm II	Recenzja	str. 18
Master of Orion 2: Battle at Antares	Recenzja	str. 12
MechWarrior 2: Mercenaries	Opis	str. 90
Mi-24 Hind	Opis	str. 80
Microsoft Soccer	Recenzja	str. 24
Monster Truck Madness	Opis	str. 88
NBA Full Court Press	Recenzja	str. 15
NCAA Championship Basketball	Recenzja	str. 14
Necrodome	Recenzja	str. 24
Pandemonium	PSX	str. 64
Project Overkill	PSX	str. 64
Quake	Opis	str. 84
Race Mania	Recenzja	str. 22
Rama	Recenzja	str. 25
Rotator	Amiga	str. 70
Screamer 2	Recenzja	str. 21
Steel Panthers II	Recenzja	str. 16
Supersonic Racers	PSX	str. 63
SWIV 3D	Recenzja	str. 16
Third Reich	Recenzja	str. 17
Time Paradox	Recenzja	str. 23
Tin Toy	Amiga	str. 69
Tomb Raider PC	Recenzja	str. 10
Tomb Raider	PSX	str. 62
Ultimate Soccer Manager 2	Recenzja	str. 26
W potrzasku	Amiga	str. 69

Alfabetyczny spis ogłoszeń

Albion .... str. 11
AMI–COMM .... str. 19
Ar–Wal .... str. 65
AVAX .... str. 23
CD Projekt .... str. 3
Digital Multimedia Group .... str. 31
L.K. AVALON .... str. 22
Lupus .... str. 37
MarkSoft .... str. 71
MATT .... str. 79
Microsoft .... str. 100
Mirage Software .... str. 33
Multi–Styk .... str. 98
Optimus Bis .... str. 99
Radio WAWa .... str. 37
Techland .... str. 87
Wirtualny świat .... str. 9



Numery archiwalne

Tradycyjnie Czytelnikom zainteresowanym numerami archiwalnymi **Gamblera** umożliwiamy ich zakup.

Powyżej znajdują się okładki numerów archiwalnych, dostępnych jeszcze w sprzedaży (niestety, nakłady pozostałych już wyczerpane). Wystarczy zakreślić wybraną okładkę Gamblera (lub numer) oraz wpisać czytelnie swój adres, wyciąć kupon i wraz z kopią dowodu wpłaty na konto:

LUPUS sp. z o.o. PKO BP, IX O/Warszawa, 10201097–318121–270–1111

przesłać do redakcji.

Cena numerów od 1/96 do 3/96 – 3 zł

cena następnych – 3 zł 30 gr

....

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

....

....

....

Adres

Reklamacje w sprawie numerów archiwalnych prosimy zgłaszać we wtorki i piątki w godz. 10.00–12.00 do p. Marii Paczkowskiej – tel. 41 00 31 w. 221.

KUPON WAŻNY DO 28 lutego '97

Kursy i przewodniki HTML

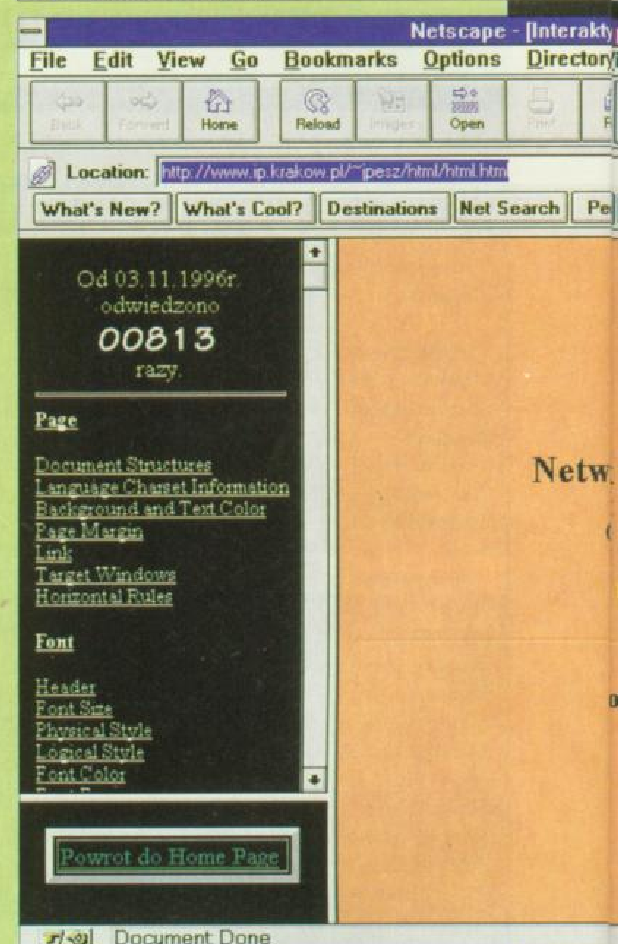
Po polsku:

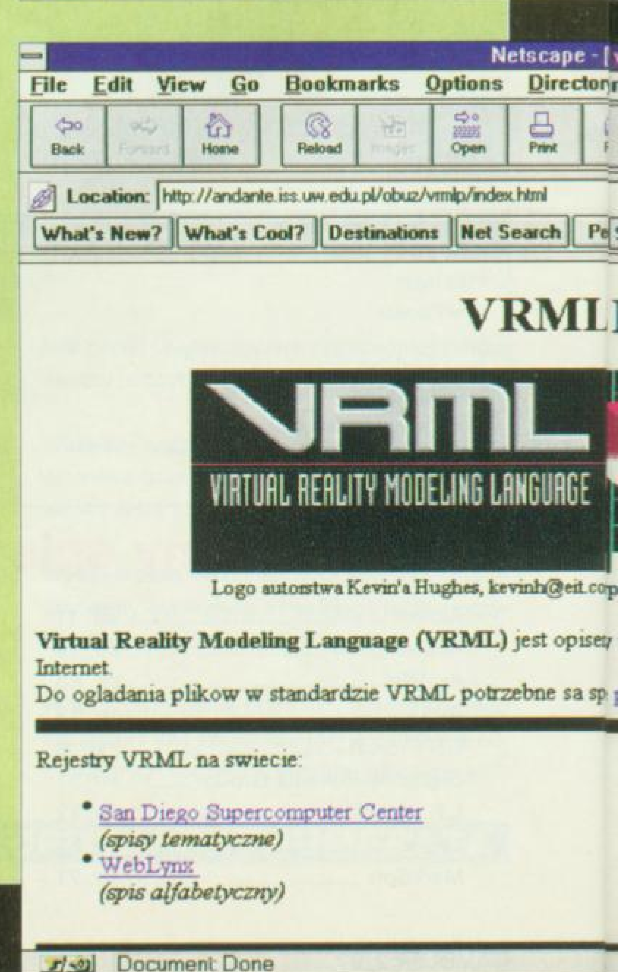
- Kurs HTML Pawła Wimmera
  http://www.polbox.com.pl/cgi-bin/ssis/lupus/html/index.htm
  Jest też wersja off-line (html.zip).
- WWWhowto – „Jak zrobić swoją stronę WWW?" Tomasza Piłata
  http://ajax.umcs.lublin.pl/~poncjusz/
- „Jak stworzyć własną stronę WWW" Grzegorza Wójcika
  http://www.ia.pw.edu.pl/pl-iso/homepage-info.html
- „Jak zrobić własną stronę WWW (wskazówki dla użytkowników z PK)" Szymona Sokoła i Grzegorza Muchy
  http://www.pk.edu.pl/sysdocs/howto.html)
- KRÓTKI KURS HTML
  http://panda.bg.univ.gda.pl:80/~krabek/kurs.html
- Jak zrobić swoją własną HomePage?
  http://zeus.polsl.gliwice.pl/~bort/local/how-to.html
- VRML w Polsce
  http://andante.iss.uw.edu.pl/obuz/vrmlp/index.html
- JAVA na UCI AH
  http://arrow.uci.agh.edu.pl/~java/index-p.html
- JAVA na SunSite ICM UW http://sunsite.icm.edu.pl/java/

Po ludzku (czyli po angielsku), choć na krajowych łączach:

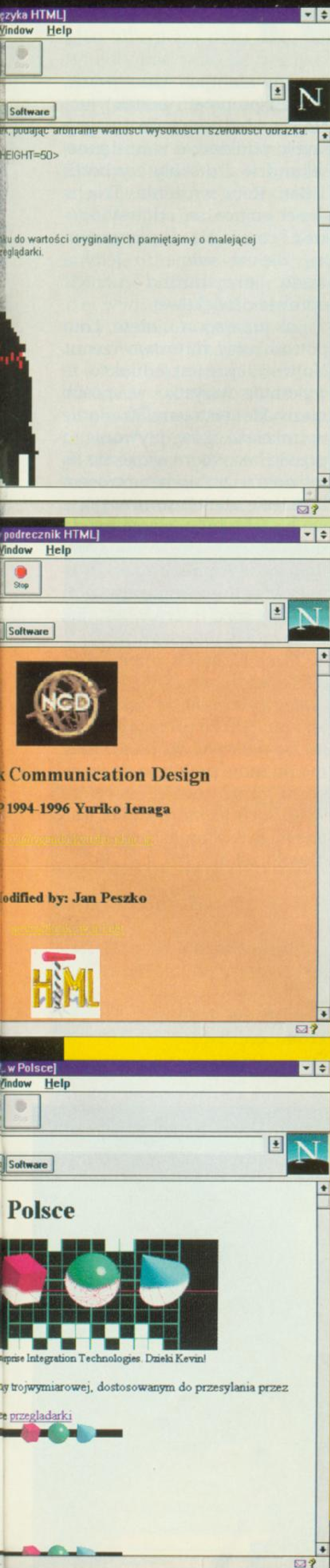
- A Beginner's Guide to HTML (na Politechnice Wrocławskiej i na ATM)
  http://www.immt.pwr.wroc.pl/export_hp/html-primer-080693.html
- Introduction to HTML Iana S. Grahama (Peryt – Warszawa)
  http://whisky.peryt.waw.pl/tools/webdoc/HTMLdocs/NewHTML/htmlindex.html
  i na Uniwersytecie Gdańskim
  http://www.univ.gda.pl/owner/ktem/newhtml/html_intro.html
- HTML Documentation Iana S. Grahama (Politechnika Krakowska)
  http://www.pk.edu.pl/sysdocs/jezyk_html/
- Interaktywny kurs HTML (w oryginale autorstwa Yuriko Ienaga, zmodyfikowany przez Jana Peszko)
  http://www.ip.krakow.pl/~jpesz/html/html.html
- World Wide Web FAQ Thomasa Boutella (w poznańskim MAN-ie)
  Jest też wersja off-line WWW-FAQ (*.zip).
  http://www.put.poznan.pl/hypertext/Internet/faq/www/www_faq.htm
- HTML 3.0 Specification (Instytut Fizyki UJ – Kraków)
  http://www.if.uj.edu.pl/UJ/IF/PTO/HTML_3.0/Contents.html
- HTML 3.0 Specification (Wydział Chemii UW – Warszawa)
  http://zoolook.chem.uw.edu.pl/html_3.0/
- Welcome to HotJAVA SGH Warszawa
  http://alpha.sggw.waw.pl/java/
- Introduction to HTML 3.0 (UCI AGH Kraków)
  http://rexio.uci.agh.edu.pl/~dot/man/1.html
- Dokumentacja do NCSA Mosaic we Wrocławiu
  http://www.immt.pwr.wroc.pl/mosaic-docs/
- Polska Strona Ogonkowa
  http://www.agh.edu.pl/ogonki/pl.html
- Instalacja i konfiguracja serwera WWW
  http://info.fuw.edu.pl/tech-doc/serwery.html
- NCSA httpd tutorials







L dostępne w Internecie



- CERN Server User Guide
  http://vax.telbank.pl/dow_dir/guide.html
- Running A WWW Service Briana Kelly (Gliwice)
  http://www.polsl.gliwice.pl/e-books/HTML/handbook.html
- The Multilingual World Wide Web
  http://www.ebt.com:8080/docs/multilingual-www.html
- Keep your comments legal
  http://www.stonehand.com/doc/comments.html
- Lynx Optimized Pages!
  http://www.nyu.edu/pages/wsn/subir/lynx.html
- WWW Viewer Test Page
  http://www-dsed.llnl.gov/documents/WWWtest.html
- Yale C/AIM WWW Style Manual
  http://info.med.yale.edu/caim/StyleManual_Top.HTML
- WWW Authoring Information
  http://www.netspace.org/~dwb/www-authoring.html
- HTML resouces in WWW by SQ
  http://www.sq.com/htmlsgml/html/h-sites.htm
- The Bare Bones Guide to HTML – krótki (15 kB) spis wszystkich komend HTML wraz z netscapizmami (zaznaczonymi)
  http://werbach.com/barebones/

McSon

Gambler w Internecie

Nasze adresy internetowe: z czym, gdzie, do kogo

Alex Uchański – alex@lupus.waw.pl
Redaktor naczelny – sprawy najwyższej wagi, dział opisów, CWKS Legia.
Elżbieta Jaworska – elajaw@lupus.waw.pl
Sekretarz redakcji
Dariusz Michalski (Sir Haszak) – haszak@lupus.waw.pl
Z-ca redaktora naczelnego – rencenzje, strategie.
Wojciech Setlak – wojset@lupus.waw.pl
Z-ca redaktora naczelnego – Temat numeru, Tete, MUD-y.
Jacek Piekara – jacekpie@lupus.waw.pl
Gildia RPG, EKG, Reakcje Redakcji, Publicystyka.
Frogger – frogger@lupus.waw.pl
Przygodówki, Warhammer (i podobne).
Zooltar – zooltar@lupus.waw.pl
PSX, Klub 3D, Warhammer (i podobne).
Yuyo – przemj@lupus.waw.pl
Sega Saturn, Amiga.
Kristoff – kristoff@lupus.waw.pl
KS Gambler, gry sportowe.
Lechu – a_j_p@it.com.pl
Strona WWW Gamblera.
Listy do pozostałych członków redakcji i możecie wysyłać pod adresem: – gambler@lupus.waw.pl.

Strona WWW Wydawnictwa Lupus

http://www.polbox.com.pl/cgi-bin/ssis/lupus

Strona WWW Gamblera

http://www.polbox.com.pl/cgi-bin/ssis/lupus/gambler/index.htm

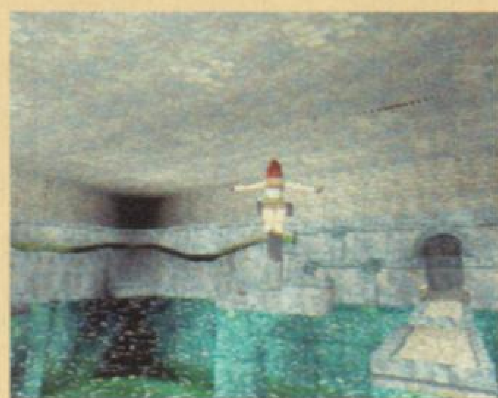
Tomb Rider

Posiadanie konsoli ma kilka niewątpliwych zalet. Przynajmniej w moim wypadku. Nie dość, że spędzam wspaniale czas, grając wieczorami z Żabą w Tekkena 2. Mogę też opisywać wszystkie słynne tytuły, które pojawiły się na PC i na PSX. Normalnie nie miałbym takiej możliwości, bo raz: sprzęt już nie wystarcza (muszę w końcu kupić to P133), dwa: Alex bierze wszystkie dobre tematy dla siebie. Tak byłoby i w przypadku Tomb Ridera, ale (Bogu dzięki) w tym samym momencie pojawił się na PC i PlayStation. Przejdźmy więc do rzeczy.



Lara Croft właśnie wróciła do swej ojczyzny (Anglii) po spacyfikowaniu niejakiego Yeti. Ponieważ była osóbką znaną z awanturniczych upodobań, natychmiast dostała nowy kontrakt. Tym razem bardzo bogata businesswoman, Jaqueline Natla, zaproponowała jej okrągłą sumkę w zamian za odnalezienie tajemniczego artefaktu o nazwie Scion. Ów Scion był najprawdopodobniej pozostałością „technologii" atlantydzkiej i dysponował ogromną potęgą. Larze takich rzeczy nie trzeba powtarzać dwa razy. Szybko spakowała manatki (czyt. plecak, trapery, ciepłe skarpetki, dwa pistolety, szorty i bardzo seksowne body koloru seledynowego) i wybrała się do Tybetu, gdzie miała znaleźć Scion. Wkraczamy do gry w momencie, kiedy Lara uporała się z watahą wilków, które z kolei uporały się z jej przewodnikiem.

Pierwsze wrażenia z gry: jest szokująca. Widziałem już kilka ładnych gier w życiu, ale czegoś takiego jeszcze nie. Świat ogląda się zza pleców Lary. Wszystko jest oczywiście w pełni trójwymiarowe. Zaczynam zapuszczać się w głąb jaskini. Dochodzę do krawędzi i rozglądam się. Rany! Coś niesamowitego. Tak wspaniale zrobionego oglądania okolicy nie widziałem jeszcze w żadnej grze. Coś cudownego. Spędzam następne dziesięć minut, rozglądając się na wszystkie strony. Potem zaczynam naukę skakania. Przez dwadzieścia minut skaczę i robię przewroty. Jeszcze długo potem nie mogę otrząsnąć się z wrażenia. Biegnę dalej. Nagle słyszę głuchy warkot i skądś wyskakuje na mnie wielki wilk (jakie ma duże oczy). Przewrót o 180^0 z jednoczesnym wyjęciem pistoletów i zaczynam walkę. Odskakuję, unikając ataków i ciągle strzelam. W końcu skowyt sygnalizuje, że wilk przeniósł się do wilczego nieba.



I tak to mniej więcej wygląda przez następne dwa tygodnie. Gram w Tomb Ridera już naprawdę długo i dopiero teraz doszedłem do ostatniego etapu (a w chwili, kiedy będziecie czytać te słowa, już go skończyłem). Ogólnie rzecz biorąc, jest to skrzyżowanie platformówki w stylu Prince of Persia, gry 3D w stylu Quake'a i filmów z Indianą Jonesem. Muszę jednak wystąpić przeciwko moim kolegom po fachu, twierdzącym jakoby Lara była „Indym w spódnicy". Po pierwsze – nosi szorty, a po drugie – Junior mógłby się od niej uczyć fachu, a nie odwrotnie. Lara jest niesamowicie zręczna, silna i wysportowna. Skacze na wielkie odległości, doskonale strzela (w czym pomaga jej genialnie wymyślony system automatycznego celowania), potrafi wytrzymać 2 min pod wodą, a do tego jest inteligentna. No, to ostatnie zależy oczywiście od gracza. A, i zapomniałem o najważniejszym: Lara to nieziemska LASKA. Wymiary 90–60–90, wysoka, zgrabna i śliczna. Trzeba grafikom oddać sprawiedliwość – nawet w trakcie gry teksturowa twarz głównej bohaterki wygląda doskonale. Oczywiście, jej uroda jest strasznie „komiksowa", ale nie zmienia to faktu, że jest super.



Oprawa Tomb Ridera jest doskonała. Polygonowe, doskonale animowane postaci (łącznie z główną bohaterką), świetny engine 3D, nie ustępujący w niczym temu od Quake'a – to główne zalety. Muzyka pojawia się bardzo rzadko, bo tylko w tzw. momentach kluczowych, ale jest po prostu perfekcyjna. Na przykład, najpierw słyszycie szybki podkład, a w następnej sekundzie zza skały wychodzi T-Rex. Robi wrażenie. Trochę denerwujące są odgłosy kroków i strzelania – są monotonne, ale w sumie to jedyna wada, jaką można zarzucić oprawie dźwiękowej.

Jak już wspomniałem, Lara potrafi robić mnóstwo rzeczy. Najważniejsze jest jednak to, że wykonuje wszystko w sposób niezwykle efektowny. Strzelanie w trakcie skoków, pływanie, a przede wszystkim skakanie są tak dobrze zrobione, że czasem będziecie chcieli sami wyjść z wody, żeby móc jeszcze raz do niej wskoczyć. Doskonale skonfigurowany pad bardzo ułatwia kontrolowanie poczynań panny Croft. Interfejs jest, jak to się mówi, intuicyjny.

Tomb Rider jest, obok Tekkena 2 i wipEouta 2097, jedną z najlepszych gier, w jakie grałem na PSX. Po prostu nie można się oderwać od pada. Alex ma do mnie pretensje, że wszystkim grom „walę" noty po 98%. A co ja mam robić, jeśli one na to zasługują? Znowu będzie narzekał.

Tomb Zooltar

Grę udostępnił sklep CD Projekt, Warszawa, ul. Pereca 2.

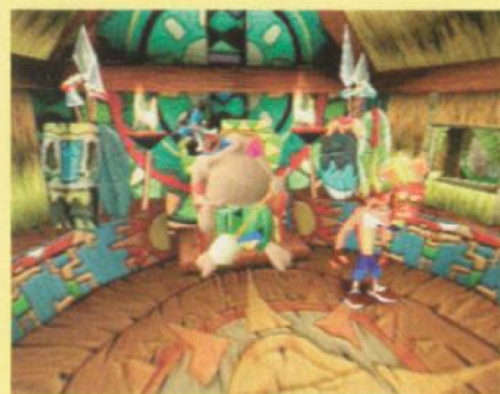
Tomb Rider
Producent: Eidos/Core
Ocena: 98%



Crash Bandicoot

Trzeba przyznać, że na koniec ubiegłego roku dobrych tytułów posypało się bez liku. Praktycznie wszystkie ważniejsze (i najbardziej oczekiwane) gry są już w sprzedaży. Mamy więc Tomb Ridera, Die Hard Trilogy, Soviet Strike i parę innych. Jest też Crash Bandicoot. Miał być najładniejszą i najlepszą platformówką na konsole. Co do pierwszego: zgadzam się bez zastrzeżeń. Crash rzeczywiście jest obłędny. Niestety nie jest to najlepsza platformówka, w jaką grałem.

Crash Bandicoot jest odpadkiem z projektu diabolicznego doktora Neo Cortexa. „Piorąc" umysły zwierzątek, planuje on zrobić z nich niepokonaną armię, która zapewni mu panowanie nad światem.



Kiedy jednak chciał wyprać Crasha, coś mu się popaprało w maszynie i wyszło troszkę inaczej niż zamierzał. Crash zyskał własną świadomość i bardzo mu się nie spodobało to, co zobaczył. Oprócz tego



Cotex chce teraz przerobić Tawnę, czyli panienkę Crasha.

Historia jest więc skrajnie idiotyczna. Ale właściwie, czego można chcieć od gry, która jest przeznaczona głównie dla dzieci. Właśnie, dla dzieci. Jakie są gry dla dzieci? Łatwe. A jaki jest CB? Chorobliwie trudny. Ten epitet znacznie lepiej oddaje moje odczucia. Nie, żebym lubił łatwe gry. Ja po prostu lubię, kiedy trudność jest stopniowana, tak jak np.: w Tomb Riderze. Niestety, w przypadku Crasha dochodzi do tego, że sfrustrowany gracz po piątym poziomie (na 30 kilka) wyłącza wnerwiony konsolę, bo po raz dwudziesty wpadł do strumyka.

Druga strona medalu to niewątpliwa uroda tej gry. Czegoś tak ślicznego nie widziałem jeszcze na żadnej konsoli. Gra Nights, która ma o niebo większą grywalność, jest brzydsza, nawet Mario 64 wygląda gorzej. Crash jest niesamowicie kolorowy; wszystko, co się rusza jest świetnie zanimowane. Etapy są prerenderowane, ale macie pełną wolność poruszania (oczywiście w wyznaczonych granicach). Czasem musicie się nabiegać jak w zwykłej platformówce 2D, innym razem zostaniecie



zmuszeni do ucieczki przed wielkim toczącym się za Wami głazem (scena niczym z Indiany Jonesa). Różnorodność etapów zapewniona.

Dźwięki są wprost doskonałe. Do każdego z etapów przygrywa inna muzyczka, bardzo dobrze dobrana do charakteru poziomu.

Pod względem wykonania Crash Bandicoot jest jedną z najlepszych gier, jakie widziałem w życiu. Nie ma się do czego przy-



czepić. Wprawdzie przegięty poziom trudności zaniża trochę grywalność, ale i tak jest to gra plasująca się dużo powyżej przeciętnej. Dlatego, jeżeli macie w perspektywie nudne zimowe wieczory, kupcie sobie Crasha. Rozrywka zapewniona.

Zooltar Bandykot

Grę do testów dostarczył sklep CD Projekt, ul. Pereca 2.

Crash Bandicoot
Producent: Naughty Dog/SCEE
Ocena: 89%

Supersonic Racers

Panowie odpowiedzialni za Micro Machines znowu dali głos. Wydaje się, że Supersonic Racer jest wprawką przed wprowadzeniem na rynek trójwymiarowej wersji tamtego przeboju. Gry są do siebie bardzo podobne. W obu jeździmy malutkimi pojazdami po trasie widzianej z góry – z tą małą różnicą, że w przypadku SR są to pojazdy wyciągnięte prosto z cartoonów, a w MM po prostu „żelaźniaki".

SR jest grą, jak to się mówi, „lekką, łatwą i przyjemną". Do wyboru mamy jedną z ośmiu animkowych postaci. Każda porusza się innym pojazdem. Mam wrażenie, że każdy ma inne parametry, ale nie jest to zaznaczone w instrukcji, ani nie można się tego dowiedzieć w trakcie gry. Tak mi się wydaje, bo np.: gdy wybierałem czarnucha – przegrywałem, a gdy kobietkę z ropuchą – udało mi się parę razy wygrać.



Gra ma mnóstwo opcji. W trybie jednoosobowym do wyboru jest kilka różnych wyścigów, od normalnego, przez championship, aż po jazdę na czas. Mamy także możliwość



gry kilku osób jednocześnie. Do tego jednak potrzebny jest specjalny rozdzielacz do padów, no i oczywiście odpowiednia liczba kontrolerów.

SR ma bardzo ładną trójwymiarową grafikę. Każdy tor jest inny i ma swój własny charakter. Ponieważ jest ich sporo, nie jest to zabawa na jeden wieczór. Znajdziecie więc tory na ziemi i w powietrzu, na wodzie i pod wodą, a nawet w kosmosie (dla utrudnienia nie ma tam ciążenia i statki nie zwalniają). Prawie na każdej trasie można znaleźć jakiegoś nietypowego „umilacza" drogi. Czasem jest to rura ściekowa, która „przyspiesza" Wasz pojazd, a czasem... wieloryb.

Od czasu wipEouta 2097 mam zwyczaj o każdej grze wyścigowej mówić: „Dobra, ale w porównaniu z w2097 ssie – 10%". Supersonic Racers nie ma zamiaru aspirować do tytułu gry roku, ale słaba nie jest, więc na pewno zasługuje na otrzymaną notę. Moim zdaniem, można pograć.

Supersonic Zooltar

Dystrybucję prowadzi BMG Digital.

Supersonic Racers
Producent: Mindscape/Supersonic
Ocena: 61%



Project Overkill



Pewna paskudna megakorporacja o nazwie Terracom zdecydowała się obejść (w bardzo szczególny sposób) prawo federalne dotyczące przejmowania skolonizowanych planet. Zaczęli masowo wynajmować najemników wszystkich możliwych ras i wysyłać ich na planety (mające tzw. „znaczenie strategiczne") w celu ich „wyludnienia". Projekt ten nosi nazwę „Overkill". Oczywiście, Federacja nie może się pogodzić z takim stanem rzeczy. Również decyduje się na wynajęcie najemników, aby zlikwidować niedopatrzenia w przepisach. Werbuje więc czwórkę najwredniejszych, najgorszych i najbardziej psychopatycznych wojowników, jakich można znaleźć. Ta zgrabna grupka wyposażona w najbardziej zaawansowane narzędzia służące do wyrządzania krzywdy bliźnim, zostaje zrzucona na planetę, na której właśnie odbywa się testowanie działania projektu. Zadaniem gracza jest temu zapobiec.



Project Overkill jest strzelaniną w ogólnym pomyśle bardzo podobną do Crusadera. Podobny jest sposób patrzenia na świat (znaczy się izometryczny), a przede wszystkim podobna jest rzeź. Właściwie cały pomysł gry opiera się na zabijaniu wszystkiego, co chodzi i nie jest zegarem. I trzeba przyznać, że pod tym ostatnim względem wykonana jest na piątkę. Już od pierwszego etapu krew tryska wesoło na ściany, a flaki walają się po podłodze. Przeciwnika można tradycyjnie zastrzelić, rozerwać granatem albo dać mu szturchańca w brzuch, a kiedy padnie na kolana – rozbić głowę kolbą karabinu. Coś rozkosznego. Szczerze mówiąc, nie przepadam zbytnio za grami, których jedynym celem jest epatowanie brutalnością. Wiem jednak, że większość z Was to lubi. Zapewniam, że strumień krwi tryskającej z rozwalonej klatki piersiowej prosto na ścianę potrafi przynieść sporo satysfakcji.

Pandemonium

Ta gra to bardzo ciekawe, jak na obecne czasy, zjawisko. Nie poprzedzała jej huczna kampania reklamowa, nie słyszało się o niej na ECTS... Nagle pojawia się i robi naprawdę sporo zamieszania na rynku. Okazuje się, że jest uznawana za lepszą od samego Crasha Bandicoota. Absolutnie największa niespodzianka sezonu.

Pandemonium to najbardziej klasyczna ze wszystkich możliwych platformówek. Chodzimy, skaczemy, zbieramy kryształki, które w efekcie dają nam nowe życie itd. itp. Całość jednak jest opatrzona całkowicie trójwymiarową, świetnie zrobioną grafiką. Dzięki sprytnie rozwiązanemu systemowi najazdów kamery mamy złudzenie, jakby gra toczyła się w trzech wymiarach. Nie jest to prawda, bo biegamy po z góry ustalonej trasie, ale wrażenie pozostaje.

Dwoje młodych ludzi, akrobatka Nikki i błazen Fargus, przez „przypadek" weszło w posiadanie księgi czarów przeznaczonej dla „dyplomowanych magów od poziomu dziesiątego wzwyż". Nie przejmując się wcale ostrzeżeniami o ewentualnej szkodliwości, urządzili sobie pokaz sztucznych ogni. Niestety, Nikki (podpuszczona przez Fargusa) spróbowała rzucić czar z dziesiątego poziomu. W błysku eksplozji pojawił się bardzo duży i brzydki potwór, powiedział „Mmmmm... pychota!" i zjadł zamek. Nikki i Fergie zdecydowali się naprawić wyrządzone szkody i pobiegli ratować świat.

W grze można kierować poczynaniami akrobatki albo błazna. Każde z nich ma inną umiejętność. Panienka może wykonywać „podwójne" skoki (potrafi odbić się od powietrza), a błazen robi „gwiazdę", która zabija przeciwników. Normalnym sposobem likwidacji przeciwności życiowych jest, jak zwykle, wskakiwanie im na głowy.

Ponieważ Pandemonium jest klasyczną platformówką, więc na swej drodze znajdziecie mnóstwo bonusów: np. czary służące do działań obronno-zaczepnych, dodatkowe życia itp.

Grafika to zdecydowanie najmocniejszy atut gry. Chociaż nie jest wykonana tak per-



fekcyjnie jak w Crashu, również robi DUŻE wrażnie. Jest bardzo kolorowa, więc będzie się podobała dzieciom, a jednocześnie ma wiele szczególików, które bardzo cieszą starszych graczy. Przeciwników jest sporo i są trójwymiarowi (podobnie środowisko).

Nie jestem właściwie do końca przekonany czy, jak uważa większość moich kolegów, Pandemonium jest lepsza od produktu Naughty Doga. Ma trochę większą grywalność (przede wszystkim jest łatwiejsza), ale z drugiej strony jest mniej nowatorska i nie jest tak dobrze wykonana. Dlatego dostanie taką samą notę. Rzekłem.

Zooltar

Grę dostarczyła firma PSX Projekt.

Pandemonium
Producent: Crystal Dynamics
Ocena: 89%





Bardzo ciekawie rozwiązany jest system kolejnych misji. Do celu nie prowadzi jedna droga. Po każdej wykonanej misji możesz sobie wybrać jedną ze ścieżek. Ponieważ misje mają różną skalę trudności, możesz sam zadecydować, czy wolisz strzelać do większej czy mniejszej liczby przeciwników. Pamiętaj, że najkrótsza droga do celu nie musi się okazać najłatwiejsza. Misje mają różne cele. Co prawda w 75% przypadków będzie to „kill, kill, kill", ale czasem zdarza się coś bardziej ambitnego, np.: eskortowanie zdrajcy, odzyskanie jakiegoś ważnego przedmiotu. W trakcie wykonywania zadań można się natknąć na miłe szczególiki w stylu: zamek otwierany po przeskanowaniu siatkówki, do którego należy znaleźć gałkę oczną; zamek na linie papilarne, do którego kluczem będzie leżąca gdzieś niedaleko urwana ręka.

Oprawa graficzna jest nieco... archaiczna. Nie znaczy to, że jest słaba. Nie, nie, mój panie! Nie jest ona jednak na tak wysokim poziomie jak ta z Crusadera. Tereny są mało urozmaicone, a eksplozje nawet w połowie nie są tak widowiskowe. Natomiast świetnie zanimowani są ginący masowo ludzie. Padają na kilka różnych sposobów: czasem zwijając się w miejscu, czasem odrzuceni do tyłu siłą pocisku. Kiedy dostaną z czegoś naprawdę silnego, ich szczątki można znaleźć wszędzie dokoła. Krew tryskająca na ściany nie była tylko poetycką przenośnią. Rzeczywiście, gdy rozwalimy gostka koło ściany jego płyny ustrojowe tworzą na niej bardzo ciekawe graffiti.



Project Overkill jest grą, którą warto kupić. Nie będziecie potem żałowali wydanych pieniędzy. Pamiętajcie jednak, żeby nie grać w towarzystwie rodziców. To może doprowadzić do nieprzyjemnych reakcji, ze zlikwidowaniem konsoli włącznie. A tego byście chyba nie chcieli?

Killin' Zooltar

Grę dostarczył PSX Projekt (Overkill?).

Project Overkill
Producent: Konami
Ocena: 65%



FIGHTING VIPERS

Gdy niedawno pojawił się Tekken 2 na PSX, wszyscy okrzyknęli go hitem. Nic dziwnego, w końcu miał być odpowiedzią na saturnowy Virtua Fighter 2. A co z kontratakiem Segi? Czyżbyśmy mieli czekać na konwersję VF3? Nie! Nadszedł nowy, wspaniały wojownik! Panie i Panowie, oto Fighting Vipers!

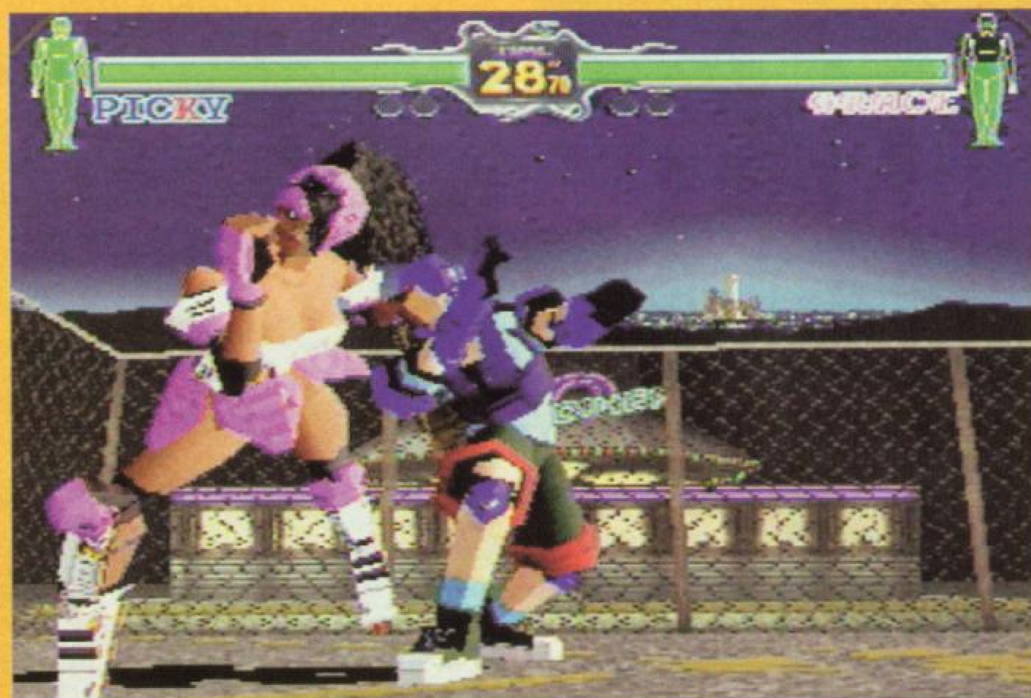
Fighting Vipers jest „najgrywalniejszą" bijatyką od czasu powstania Virtua Fighter 2. Swój początek miała, oczywiście, na automatach - po prostu rządziła, aż do wejścia na rynek VF3. Gdy emocje związane z wersją „automatową" opadły, za zrobienie konwersji na Saturna zabrali się Mistrzowie - AM2. Już wtedy było wiadomo, że Fighting Vipers będzie hitem. Programiści z AM2 są bowiem autorami takich fantastycznych konwersji na Satruna, jak Virtua Fighter 2 i Virtua Cop. Mówiąc krótko, chłopcy potrafią się bawić „w te klocki".

Dla oczu i uszu

graczy przygotowano dużo atrakcji. Grafika nie ma tak wysokiej rozdzielczości, jak w VF2 (zaważyły na tym efekty, opisane dalej), za to tekstury, jakimi obdarzono zawodników, są bogatsze - bardziej kolorowe i szczegółowe. Animacja nie zwalnia ani na momencik; zawsze znakomicie płynna i dokładna. Stroje uczestników turnieju są bardzo dobrze zaprojektowane i znacznie bardziej wymyślne niż we wspomnianym już kilka razy (klasyka!) Virtua Fighter 2. Areny, na których toczy się walka, są równie urozmaicone. Jedyny (niewielki) zgrzyt to tła nie zawsze najwyższej jakości.

Muzyka jest znakomita, nawet jak na produkt wydany przez Segę. Gry tej firmy zawsze miały dobrą oprawę dźwiękową, ale muzyka w Fighting Vipers szczególnie przypadła mi do gustu. Głębokie brzmienie gitar wywiera najlepszy efekt po puszczeniu dźwięku przez wzmacniacz. Tylko nie próbujcie robić tego w nocy. Ja spróbowałem...

Fabuła nie zaskoczy nikogo. Burmistrz miasta Armstone City ogłosił turniej, którego finałowa walka (z pomysłodawcą turnieju) zostanie stoczona na szczycie ogromnego budynku - City Tower. Niezłe intro przedstawia wszystkich uczestników turnieju. Jest ich ośmioro. I mimo, że liczba ta nie jest oszałamiająca warto dodać, iż każda z postaci reprezentuje coś innego. Moja ulubiona bohaterka to Grace, a jej najskuteczniejszą bronią są... nogi. Są tam również m.in.: walczący gitarą Raxel i deskorolkowiec o imieniu Picky. Są również dwie postacie ukryte: Mahler oraz tajemniczy niedźwiedź Kumachan (można go zauważyć jako element tła w niektórych sceneriach). Znakomitą innowacją wprowadzoną do gry są





zbroje.

Cóż to takiego? Każdy zawodnik obdarzony jest dwuczęściową zbroją, która ma inną formę dla każdej postaci. Wszystkie zbroje mają jednak ograniczoną wytrzymałość na uderzenia. Po to właśnie zostały umieszczone dodatkowe symbole ludzików przy kreskach energii. Na początku figurki są zielone. Gdy wojownik otrzyma od przeciwnika serię ciosów - jego zbroja traci swą wytrzymałość i grozi jej rozbicie - część symbolu ludzika zaczyna migać. Teraz wystarczy zadać jeden z ciosów rozbijających zbroję (tzw. armour breakers). Brak zbroi pociąga za sobą pewne skutki, nie zawsze negatywne. Bez tej ochrony każdy cios przeciwnika jest dla gracza o wiele groźniejszy. Silniejsze uderzenia mogą zabrać nawet połowę energii! Z drugiej jednak strony, pozbycie się nadmiernego ciężaru daje nowe możliwości, związane głównie ze zwiększeniem szybkości zawodnika. Postać bez zbroi może wykonywać bardzo długie kombosy, może też podbiegać do wroga i znacznie szybciej uciekać.



Kolejnym pomysłowym udoskonaleniem są

mury,

będące tym razem elementem areny. Każdy z placów walki



ma swoje ogrodzenie, nie jest więc już możliwe przedwczesne zakończenie walki przez wypadnięcie z ringu. Ogrodzenia mają różny wygląd. Może to być gruby mur, oszklona winda lub siatka pod napięciem. W związku z tym wpadaniu na takowe „zabezpieczenie" towarzyszą różne efekty. Ciekawostka – niektóre postacie mogą wykorzystywać mury: wskakują na nie i z nich przeprowadzają atak na przeciwnika. Inną metodą walki (dostępną z kolei dla wszystkich) jest złapanie drugiego zawodnika i wepchnięcie go na ogrodzenie. Tutaj najbardziej efektownym chwytem może się poszczycić Sanman, ćwiczący w ten sposób grę w kręgle.

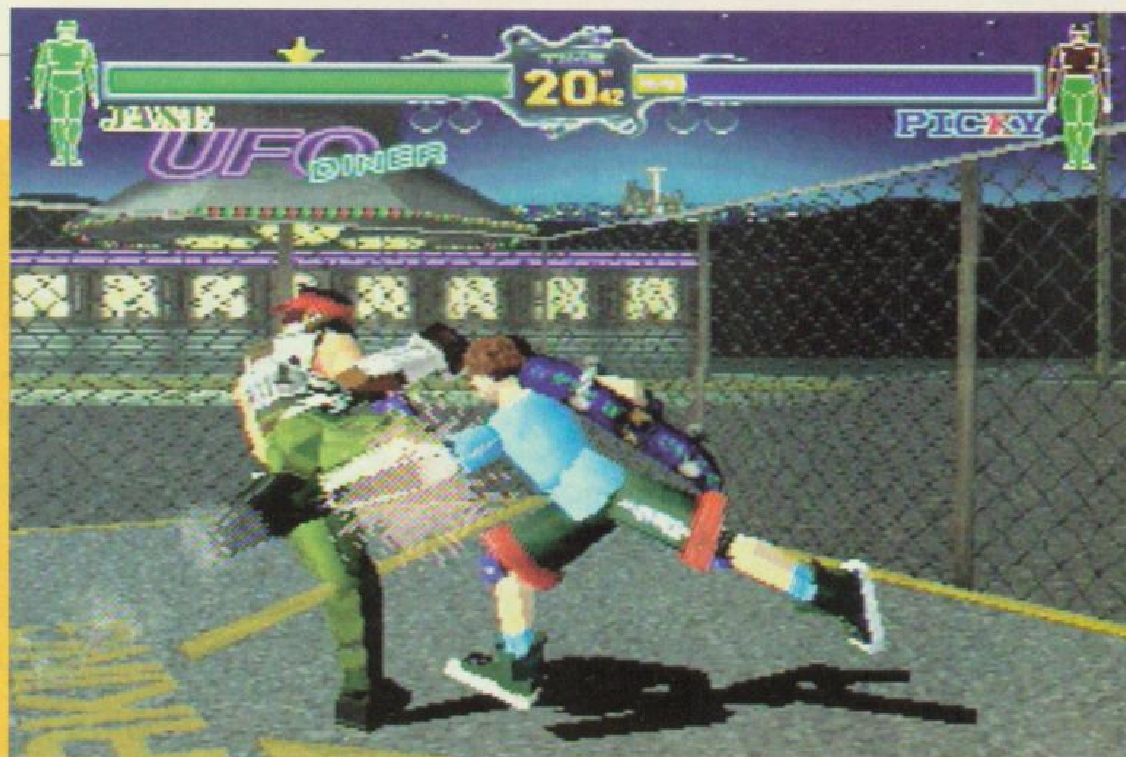
Bardzo efektowne są zakończenia rund. Gdy uda się silnym ciosem wykończyć konkurenta, rozbija on ogrodzenie i wylatuje poza arenę. Za każdym razem robi to duże wrażenie na widzach.

Inne bajery

dostępne w grze są często równie nowatorskie. Warto wymienić opcję zapisywania walk (z możliwością zachowania ich w pamięci konsoli i późniejszego oglądania). Jeżeli po skończonej rundzie, podczas powtórki ostatniego fragmentu gracz wciśnie któryś z szarych przycisków, runda zostanie zapisana. Do oglądania tak zachowanych walk służy opcja Playback Mode. Nota bene, poza filmikami nagranymi przez gracza można obejrzeć również kilka walk stoczonych przez autorów gry – ludzi z AM2. Nie są to długie walki (większość kończy się napisem Perfect), lecz można w nich obejrzeć kilka ciekawych chwytów i ukryte postaci!

Dla tych, którzy nie chcą brać od razu udziału w turnieju, przygotowano solidnie rozbudowaną opcję treningu. Po wybraniu swojego zawodnika oraz postaci przeciwnej, możemy przystąpić do ćwiczenia wszystkich ciosów. W każdej chwili dostępny jest spis ciosów, jakie może zadać sterowany przez gracza zawodnik. Jeśli jakieś uderzenie zostanie wykonane poprawnie, pojawia się przy nim napis OK. Można wtedy przejść do kolejnego.

Jak już wspomniałem, FV jest konwersją z automatu. Dla saturnowców przygotowano także dwie inne wersje gry. Poza trybem Original istnieje także wersja Arranged (w której dochodzą nowe ciosy i kombosy) oraz najciekawsza, Hyper. W ostatnim przypadku każdy z graczy, stosując odpowiednią kombinację przycisków, może sam zrzucić zbroję i tym samym wejść do trybu Hyper. Dostaje wtedy nowe, zabójczo szybkie kombosy. Jednak wszystkie zagrożenia spowodowane brakiem zbroi pozostają.





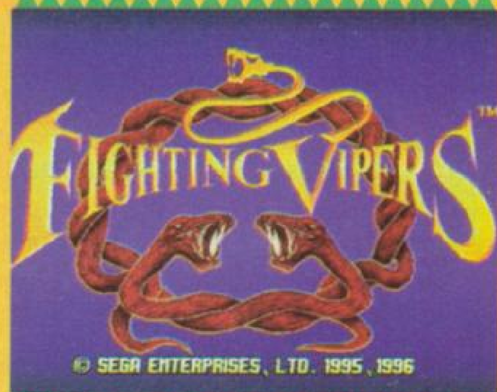
O wyższości świąt...

No więc, co jest lepsze, zapytacie, VF2 czy FV? Zależy dla kogo. Jeżeli lubicie „czystą" walkę, bez żadnych wymyślnych bajerów, ciosów itp., powinniście kupić Virtua Fightera. To dla takich, którzy lubią bardziej poszaleć, stworzono Fighting Vipers. Powiem jeszcze, choć dla niektórych może to zabrzmieć niemal jak bluźnierstwo, że dla mnie bardziej zajmujący był FV. A dlaczego oceny w metryczce nie są jeszcze wyższe? Cóż, czekam na VF3...

Yuyo







Sega 1996

Bijatyka

Sega Saturn

Grafika 91%

Dźwięk 88%

Ogółem 93%

Fighting Vipers

Dystrybucja: Bobmark

Co dalej, Amigo?

Od tego numeru Gamblera Amiga ma swój własny kącik. Trzy strony to nie jest zbyt dużo, ale na początek muszą wystarczyć.

Na wstępie chciałbym poruszyć temat przyszłości Amigi. Dla nikogo nie jest tajemnicą, że od dłuższego już czasu z Amigą „nie dzieje się dobrze". Technologia odsprzedawana jest z firmy do firmy (przy czym działa tzw. klątwa Amigi, polegająca na tym, że każda firma pozbywająca się naszego komputera kończy źle – jak do tej pory Commodore i Escom, czekamy na VisCorp). Teraz wiadomo już na pewno, że powstała karta z procesorem PowerPC do Amigi 4000, a w połowie roku dostępna będzie jej wersja dla A1200. Czyli sprzęt przyszłość ma zapewnioną. Jaka jednak przyszłość czeka Amigę jako komputer do gier?

Sprawa jest znacznie bardziej skomplikowana, niż się to wydaje. Z jednej strony, nie ma co liczyć na natychmiastowy wzrost liczby gier wywołany bezpośrednio przez wyprodukowanie wspomnianej karty (najpierw musi powstać porządny system operacyjny i ważniejsze programy użytkowe), ale samo ożywienie Amigi powinno przynieść efekty w postaci zwiększonej aktywności wydawców gier. Sądzę też, że po „oswojeniu się" z możliwościami nowego sprzętu producenci zaczną produkować oprogramowanie rozrywkowe odpowiadające klasą sprzętowi. Jest tylko małe „ale"...

Przede wszystkim musi ulec zmianie filozofia amigowców, którą można streścić w kilku słowach: „Po co mam rozbudowywać sprzęt? Przecież to nie pecet..." Niestety, taki sposób myślenia może jedynie wywołać kompleksy u przeciętnego użytkownika Amigi. Nierzadko bowiem słyszę: „Wiesz, kumpel kupił sobie Pentium. Moja Amiga przy nim to rzęch", po czym dowiaduję się, że mój rozmówca posiada starą, wysłużoną „pięćsetkę" z 1 MB pamięci. Rozumiem, że wielu osób po prostu nie stać na rozbudowę sprzętu, ale trzeba sobie uzmysłowić, że obecnie standardem staje się Amiga z procesorem 030 i 10 MB pamięci! Ja sam niedawno rozbudowałem konfigurację swojej „tysiącdwudsetki" i dopiero teraz mogę szczerze stwierdzić, że mam dobry komputer. Postęp kosztuje.

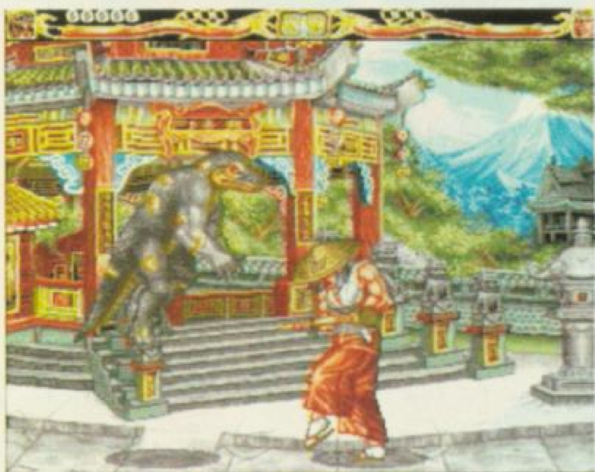
Tymczasem jednak, opisując gry wymagające solidnie rozbudowanego sprzętu, na pewno nie zapomnimy o posiadaczach starszych maszynek. Wiele nowych gier działa na A500 czy A600 – nie wolno ich pomijać, są bowiem częścią sporego w Polsce rynku Amigi.

Na zakończenie prośba. Jeżeli chcecie, by Amiga była w Gamblerze zauważana, przysyłajcie jak najwięcej listów. Zarówno przez pocztę tradycyjną (najlepiej z dopiskiem „Amiga"), jak i przez Internet, na adres e-mailowy (podany niżej). Teraz wszystko zależy od Was.

yuyo@lupus.waw.pl

Fightin' Spirit

Ponieważ do niedawna istniało tylko kilka NAPRAWDĘ porządnych bijatyk na Amigę, nową produkcję firmy NEO – Fightin' Spirit – powitałem niemal z radością. Bardzo dobra gierka, tak brzmi moja ocena ogólna. A w szczegółach...



Muszę wytknąć autorom zbytnie wzorowanie się na bijatykach z serii Street Fighter. Gra firmy NEO przypomina je niemal do bólu. Postacie wyglądają podobnie, różne rodzaje ekranów ukazujących się np. przy wyborze postaci również nie są zbyt oryginalne itp. itd. Właściwie nie wiem, czy traktować to jako wadę, czy jako zaletę. Czerpanie z dobrych wzorców nie jest oczywiście naganne, ale muszą istnieć jakieś granice. Za to dobrą stroną owego naśladownictwa jest bardzo wysoki współczynnik grywalności. Jak może pamiętacie, w Super Street Fighter Turbo sporym problemem była konieczność jednoczesnego używania joysticka i sześciu przycisków na klawiaturze. W Fightin' Spirit problem ten rozwiązano, stosując standardową, niemal „amigową" wersję sterowania zawodnikami. Wystarczy sam joystick.



Widoczny jest rozmach, z jakim graficy używali gamy barw. Otoczenie jest bardzo kolorowe; niewiele bladych kolorów, przewaga jaskrawych. Na miejscu twórców Fightin' Spirit poprawiłbym jednak animację wojowników. Teraz nie jest ona wystarczająco płynna i widać, że potrzeba jeszcze sporo klatek ruchu, aby walka stała się bardziej realna i widowiskowa.

Podoba mi się również oprawa dźwiękowa. Moduł puszczany podczas ładowania gry przypomina o starych, dobrych czasach Cannon Foddera (tam również na początku gry pojawiała się dobrze skomponowana piosenka). W czasie walki możemy podziwiać odgłosy ciosów, odzywki bohaterów i inne, dobrze wykonane dźwięki.



Spośród nowych produkcji jedynie nadchodząca gra Capital Punishment (w chwili, kiedy czytacie ten numer Gamblera prawdopodobnie jest już na rynku) może pokonać Fightin' Spirit. Jeżeli ktoś lubi dobre mordobicia, Fightin' Spirit jest dla niego.

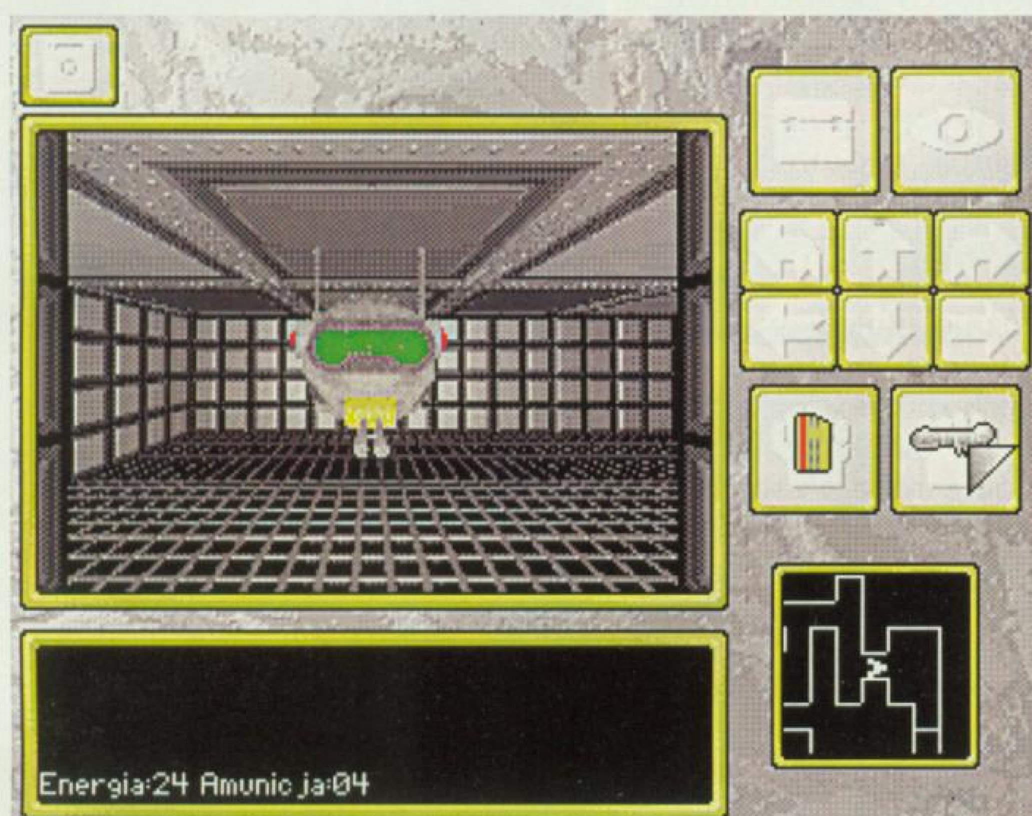
Yuyo

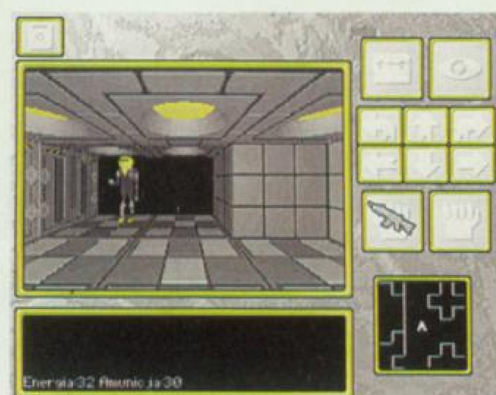


NEO 1996
Bijatyka
Amiga ECS lub AGA
Grafika: 72%
Dźwięk: 70%
Ogółem: 74%

W potrzasku

Firma Seven Stars wprowadziła na rynek kolejną ciekawą, amigową grę, jak na polskie produkty bardzo oryginalną. Nie było jeszcze tak dopracowanej gry (poza zachodnimi), posługującej się dobrze znanym interfejsem. „W potrzasku" wykorzystuje pomysł użyty już w wielu grach RPG, takich jak Ishar lub Dungeon Master – obraz na ekranie monitora przedstawia to, co widzi w danej chwili główna postać. Nie jest to jednak gra „doomowata", ponieważ nie ma w niej pełnej swobody ruchów – bohater przy zmianie kierunku wykonuje ćwierć obrotu.





Fabuły nie mogę nazwać szczególnie nowatorską: zdarzył się najazd Obcych, którzy dokonują jakichś tajemniczych zabiegów na Ziemianach. Bohater gry jest mieszkańcem Londynu, porwanym przez Obcych do ich bazy. Teraz musi dokonać dzieła zniszczenia i pozbyć się plagi paskudnych, humanoidalnych stworków. Nie jest to na pewno łatwe; zwiedzane bazy są raczej rozległe i łatwo zabłądzić. Na szczęście, podczas rozgrywki generowana jest automatycznie mapa przemierzanych baz, pomagająca w orientacji. Z przedmiotów, znajdowanych podczas gry, korzystamy podobnie jak w przygodówkach – mamy dwie „ręce", w których trzymane są rzeczy do natychmiastowego użycia, oraz kieszeń, czyli schowek na akcesoria chwilowo nieprzydatne.

Grafika i dźwięk to elementy, których autorzy nie powinni się wstydzić. Ładnie wyrenderowane otoczenie kontrastuje co prawda z przeciętnie wykonanymi postaciami przeciwników, lecz ogólne wrażenia estetyczne są bardzo pozytywne.

Sądzę więc, że firma Seven Stars będzie mogła dopisać „W potrzasku" do swojej listy sukcesów. Jest to gra wykonana profesjonalnie i ma dużą grywalność. Godna polecenia.

Przemysław Jędrzejczyk



Seven Stars 1996

3D

Amiga 1 MB RAM

Grafika: 63%

Dźwięk: 58%

Ogółem: 70%



Tin Toy

Chociaż nawet w obecnych, niełatwych dla Amigi czasach, platformówek nie brakuje, wiele z nich ma nie najlepszą jakość. Tym bardziej więc warto się przyjrzeć z bliska grom najlepszym, pozwalającym na dłuższą zabawę. Tin Toy jest właśnie przedstawicielem tej lepszej grupy gier amigowych. Jak zwykle w grach platformowych, tak i tu niezbędna jest sprawność w machaniu joystickiem. Znajdzie się jednak również sporo elementów wymagających chwili myślenia.



Celem wycieczki pucułowatego gostka w cylindrze (patrz screeny) jest tytułowy Dom Zabawy (pełny tytuł gry brzmi Tin Toy Adventure in the House of Fun). Aby dotrzeć do ostatniego poziomu gry, trzeba będzie przemierzyć wiele różnorodnych obszarów, m.in. ogród, kolejne pomieszczenia budynku. Całe otoczenie, jak również postacie, wykonane jest z dużym rozmachem i w bardzo szerokiej palecie barw (gra ukazała się tylko w wersji na kości AGA). Muzyka, wraz z odpowiednimi odgłosami, przedstawia się wcale nieźle i przyjemnie jej słuchać podczas przemierzania kolejnych etapów.



Jak wspomniałem, Tin Toy ma również fragmenty „ponadstandardowe". Jest to pięć rodzajów czarów, pozwalających rozprawić się z przeciwnikami lub przebyć co trudniejsze fragmenty gry. Bohater ma do dyspozycji nieskończoną liczbę strzałów–gwiazdek, może latać jak balon albo zamienić się na kilka sekund w trąbę powietrzną.

Tin Toy ma coś w sobie i mogę go polecić nie tylko dzieciakom, ale i wszystkim graczom, którzy chcą się trochę rozerwać w kolorowym świecie platformówek. „Tona" zabawy.

Yuyo



Mutation Software 1996

Platformówka

Amiga AGA

Grafika: 77%

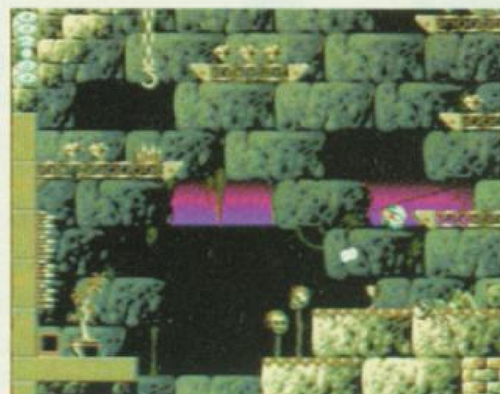
Dźwięk: 70%

Ogółem: 74%

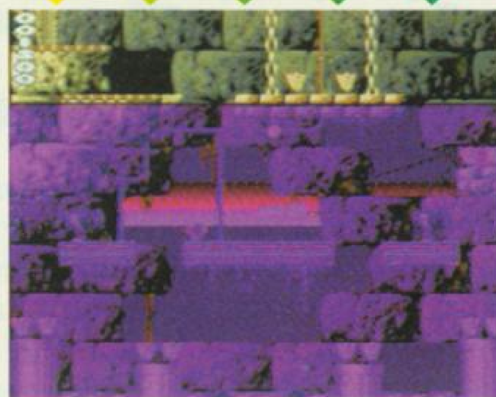
Rotator

Rotator (obracacz?) jest bardzo interesującą, „logiczną zręcznościówką". Zadanie (jak zwykle w grach tego gatunku) polega na odnalezieniu kilku określonych przedmiotów i dotarciu do wyjścia. W tym konkretnym przypadku zbierać będziemy klejnoty, choć nie tylko.





Cała atrakcyjność gry ukryta jest w nietypowo rozwiązanym sterowaniu „bohaterem". Ten dziwny obiekt w kształcie dysku porusza się nie ruchem ślizgowym, a skokami. Aby skierować Rotatora we właściwym kierunku trzeba uważać na dwie rzeczy: szybkość, z jaką się obraca, oraz wysokość skoku. W zależności od szybkości obrotu Rotator będzie wykonywać skoki pod różnymi kątami, natomiast wysokość skoku określa jego zasięg. Wydaje się to nieco skomplikowane, ale po pierwszym zagraniu wiadomo, o co chodzi.



Wbrew pozorom, gra jest bardzo dynamiczna. Są również momenty, kiedy trzeba troszkę wytężyć móżdżek. Zmusi nas do tego obecność różnie ulokowanych sprężyn, dźwigni, urządzeń otwierających drzwi i innych, przydatnych obiektów. Trzeba mieć dobry refleks i solidne nerwy, żeby przejść przeszkody w rodzaju kłujących krzewów i znikających podłóg. Takich niespodzianek jest sporo i łatwo można stracić życie. Wspomnę jeszcze, że do przejścia mamy osiem światów po dziesięć poziomów!

Grafika na screenach nie prezentuje się oszałamiająco, ale podczas gry robi bardzo dobre wrażenie. Równie nienaganna jest oprawa dźwiękowa – co prawda bez muzyki, ale za to z czystymi i wyraźnymi efektami specjalnymi. W Rotatora można grać naprawdę długo.

Yuyo



5D Licenceware 1996

Platformówka

Amiga 1 MB

Grafika: 70%

Dźwięk: 63%

Ogółem: 72%

Gloom Map Editor



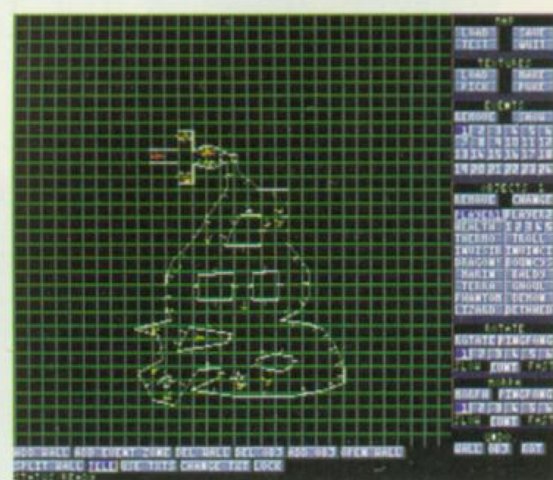


Jedna z najpopularniejszych gier 3D na Amigę – Gloom, doczekała się wreszcie swojego edytora. Ma on pewne ograniczenia, ma też wiele zalet, w tym jedną, która czyni go znakomitym narzędziem – prostotę obsługi.

Gloom Map Editor nie jest „kompletnym" edytorem gry. Nie pozwala np. na tworzenie własnych przeciwników; umożliwia wyłącznie wykreowanie nowych map poziomów. Wbrew niektórym opiniom, nie jest to mało. Oprócz samego układu poziomów można oczywiście projektować i tekstury w nich użyte.



Tworzenie plansz jest bardzo proste. Najpierw w dowolnym programie graficznym tworzymy tekstury (o rozmiarach podanych w dokumentacji), możemy też zdecydować się na wykorzystanie już istniejących (i użytych w grze) zestawów. Następnie przystępujemy do rysowania map poziomu w edytorze. Projektujemy rozmieszczenie ścian (które składają się z mniejszych odcinków), potem wybieramy pokrywające je tekstury. Jeżeli po wstępnym przetestowaniu poziomu wszystko jest w porządku, przystępujemy do rozstawienia przeciwników. Mamy do wyboru wszystkie rodzaje potworów i ludzi z oryginalnego Glooma, więc ci, którzy go znają, nie będą mieli problemów z rozpoznaniem „starych znajomych". Można też dodać kilka bajerów, np.: dodatkową energię, okulary termiczne i inne akcesoria spotykane w grze. Na koniec zapisujemy tak stworzone dzieło i możemy je z dumą pokazywać kolegom.

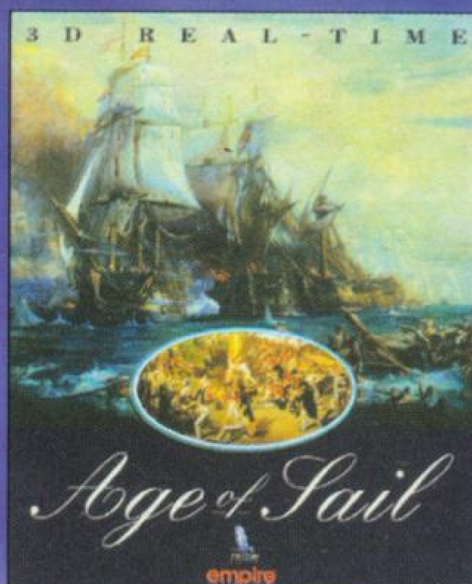


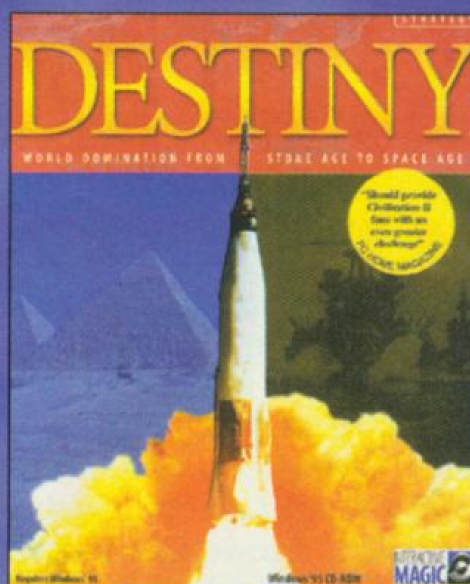
W porównaniu z edytorem np. do The Killing Grounds, Gloom Map Editor jest szalenie prosty w obsłudze i może zyskać wielu zwolenników.

Yuyo

AGE OF SAIL

Twórcy nagradzanej serii BATTLEGROUND pokusili się o stworzenie nowej gry strategicznej dziejącej się w czasie rzeczywistym.
Stań na mostku kapitańskim jednego z 2000 historycznych okrętów żaglowych takich jak VICTORY, CONSTITUTION czy VEGENANCE.
Wszystko to odtworzone we wspaniałej trójwymiarowej grafice z niebywałą dbałością o szczegóły historyczne.
Wspaniała zabawa na wiele godzin.





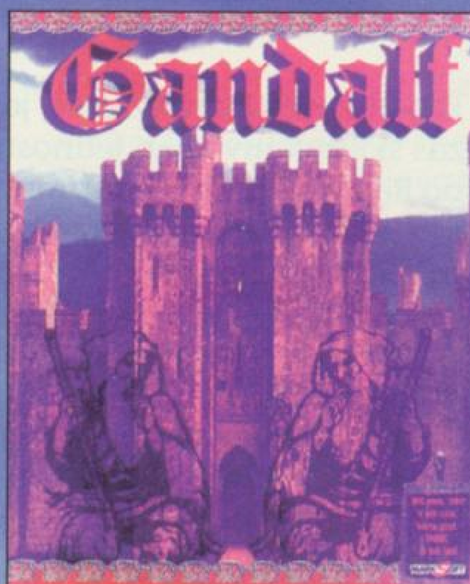
DESTINY

„Gra, która zdetronizuje CIVILIZATION II" (Edge Magazine).
Wielką nowością jest sposób prezentacji pola działań.
Zastosowany tu „3D engine" ułatwia kierowanie swoimi oddziałami.
Gracz może też wybrać między czasem rzeczywistym, a turami. Wielość dostępnych opcji idzie w parze z możliwością ich praktycznego zastosowania. Przeprowadź ludzkość od epoki kamiennej do ery kosmicznej.

STARS

Porywająca strategia kosmiczna wykreowana przez twórców EXCEL`a. Od kilku miesięcy w pierwszej trójce INTERNET PC CHART wyprzedzając takie tytuły jak: Quake czy Warcraft II. Jedna z ulubionych gier Bill'a Gatesa.
UWAGA!
GRA SILNIE UZALEŻNIAJĄCA!!!
(Computer Player)



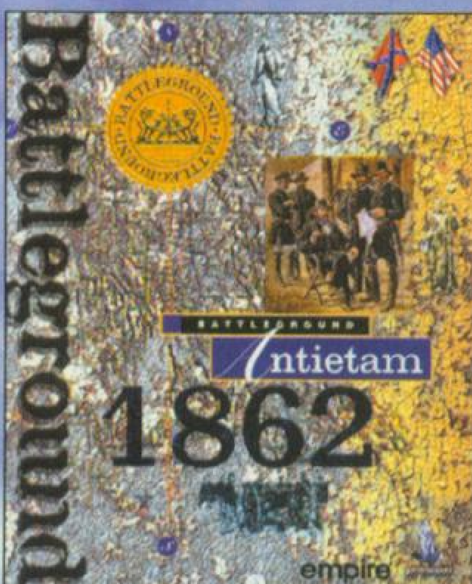


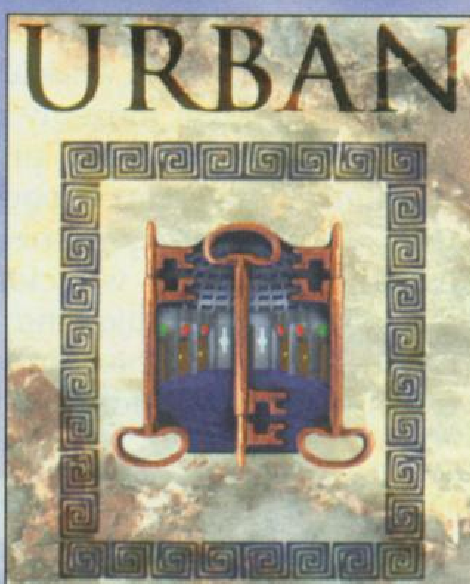
GANDALF

Gra stworzona przez młodych ludzi, którzy wiedzą „co jest grane". Jest w niej wszystko: skrzaty, złośliwi czarownicy, kręte drogi labiryntu i miłość, która zawsze zwycięża.

ANTIETAM

Bitwa, która powinna była zakończyć wojnę: Antietam 17 Listopada 1862. Ponad 100 tysięcy osób staje do bitwy nie zdając sobie sprawy, że ponad 20 tysięcy z nich zostanie tam na zawsze. Najkrwawszy dzień w Amerykańskiej Wojnie Secesyjnej. Ta mało znana w Europie bitwa została odtworzona z niezwykłą dbałością o szczegóły historyczne. Najbardziej realistyczna gra z serii BATTLEGROUND.





URBAN

„Urban" to gra, która da Ci możliwość sprawdzenia własnych możliwości. Ten ogromny labirynt może pokonać tylko ktoś logicznie myślący, o niezłomnej ambicji i wytrwałości.

Marksoft

Wydawca i dystrybutor programów komputerowych.
MarkSoft, ul. Perzyńskiego 2,
01-872 Warszawa, skr. poczt. 114
tel. (0-22) 663-93-90 fax (0-22) 663-92-98,
E-mail: marksoft@polbox.com.pl

Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.
Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

MARKSOFT



Salon gier komputerowych - Warszawa, ul. Perzyńskiego 2 - zaprasza w Pon.-Pt. w godz. 9⁰⁰-17⁰⁰ Sob. w godz. 9⁰⁰-13⁰⁰

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

Kto kontroluje przeszłość, włada przyszłością. Kto włada przyszłością, podbija przeszłość. **Kane**

Powiedzieć, iż wszyscy czekali na Red Alert, to nic nie powiedzieć. Zapowiada się nie tylko hit światowy, ale i największy hit kasowy na polskim, jeszcze przecież niezbyt chłonnym, rynku. Często jednak bywa, iż kasowy sukces nie bardzo idzie w parze z jakością programu. Tutaj autorzy sprytnie się zabezpieczyli nie nazywając Red Alertu: Command & Conquer 2. Dali nam w ten sposób do zrozumienia, iż mamy do czynienia z podobną grą, w której zmieniono tylko scenariusz (inne mapy, jednostki i historia fabularna).

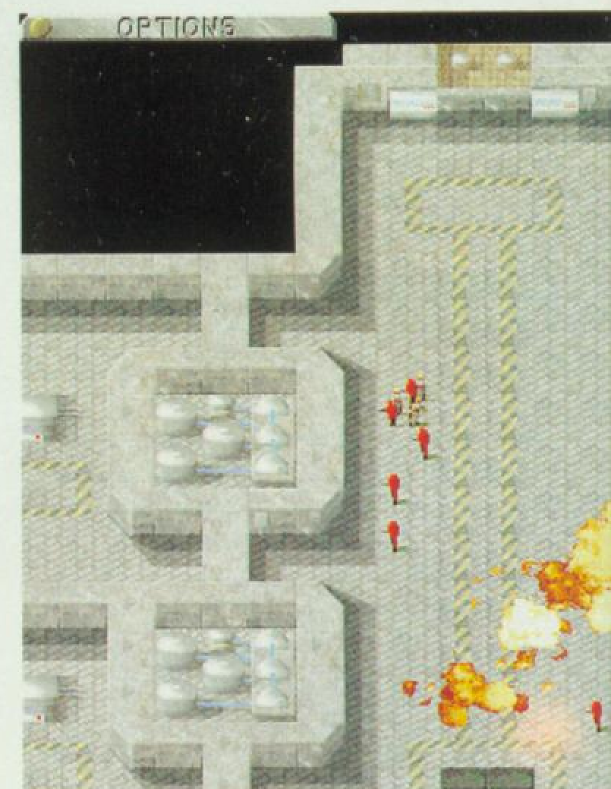
I bardzo dobrze się stało, gdyż pomysłów w grze wystarczy na coś w rodzaju wersji Deluxe, natomiast po C&C 2 obiecywałbym sobie dużo więcej. Ale Red Alert to jednak krok do przodu: powiększono obszar działań strategicznych (czterokrotnie) i mamy do czynienia z naprawdę dużymi przestrzeniami. Poprawiono inteligencję komputera, choć nadal przeprowadza on ataki w sposób możliwy do przewidzenia i niespecjalnie dużymi siłami. W stopniu marginalnym poprawiono interfejs: między innymi można już wprowadzać do transportera kilka jednostek jednocześnie, jeśli zaś skierujemy kilka jednostek do Repair Bay, to po naprawieniu będą się automatycznie zamieniać miejscami.

W Red Alert pojawiły się misje (przypominające te z Warcrafta), których akcja toczy się w zamkniętych pomieszczeniach. W innych zadaniach wygrana najczęściej nie oznacza zniszczenia bazy wroga, lecz polega np. na przechwyceniu ważnej ciężarówki itp. Nowością jest fakt, iż po wejściu w opcję multiplayer możemy zagrać w trybie „Skirmish" przeciw komputerowemu wrogowi (taki „bot"), ale tym razem ustalając warunki wyjściowe gry, a więc: wybierając mapę, liczbę jednostek i poziom zaawansowania technologii.

Nowinki, zmiany

W grze pojawiły się jednostki morskie, które można kontrolować oraz więcej jednostek powietrznych. Te pierwsze to kanonierki, niszczyciele i krążowniki dla Aliantów oraz łodzie podwodne dla Sowietów. Obie strony dysponują też statkami transportowymi. Wszystkie jednostki morskie naprawia się w stoczniach.

Pojawili się lekarze alianccy oraz radzieckie psy strażnicze. Nową jednostką jest też szpieg. W trybie multiplayer pojawiają się złodzieje, kradnący kredyty z silosów wroga. Reszta po staremu. Tanya to po prostu „wyemancypowany" komandos z C&C.



Wojska pancerne pozostały bez większych zmian. Pojawiły się tylko dwulufowe ciężkie czołgi, coś pomiędzy Abramsem a Mamutem z C&C. Nowością są natomiast radzieckie wyrzutnie rakiet V2, o potężnej sile rażenia i wielkim zasięgu, choć mało skuteczne przeciw ruchomym celom. Ciekawą i ważną jednostką są stawiacze min (uzupełniające ich zapas w Repair Bay): przeciwpancernych

Taktyki zwycięstwa – porady ogólne

1. Bardzo pilnie śledź, czy masz wystarczający zapas energii. Bez niej Twoja baza może stać się na poły bezbronna.
2. Pamiętaj, że w Red Alert budynku nie uda się zdobyć, gdy wejdzie do niego jeden inżynier. Budowlę trzeba najpierw doprowadzić do prawie kompletnego zniszczenia (czerwony pasek energii).
3. Nietknięty budynek wroga zostaje uszkodzony, gdy pojawi się w nim inżynier. Oznacza to, że aby zdobyć jakiś budynek należy wprowadzić do niego kilku inżynierów, np. w przypadku Construction Yard – 3. Gdy wprowadzimy inżyniera do własnego uszkodzonego budynku, następuje gwałtowna poprawa jego stanu.
4. Atakując przeciwnika na moście, musisz liczyć się z tym, iż rozwalisz sam most, uniemożliwiając sobie przeprawę w tym miejscu.
5. Próby zagradzania wrogowi drogi murami bądź drutami nie są tak skuteczne, jak w C&C. Przez druty wróg przejeżdża, betonowe zapory rozwala z dział. Oczywiście, można w ten sposób trochę opóźnić jego marsz, co też może być pożyteczne.
5. W czasie trwania misji z ograniczoną liczbą jednostek (brak bazy) ważny jest każdy, nawet marny, żołnierz.
6. Jeżeli chcesz „podciągnąć" swoje budynki w stronę np. pól rudy (czasem jest to niezbędne), ustawiaj silosy (bo tanie), po czym sprzedawaj je. Niestety, nie działa opcja „przedłużania" bazy murami.

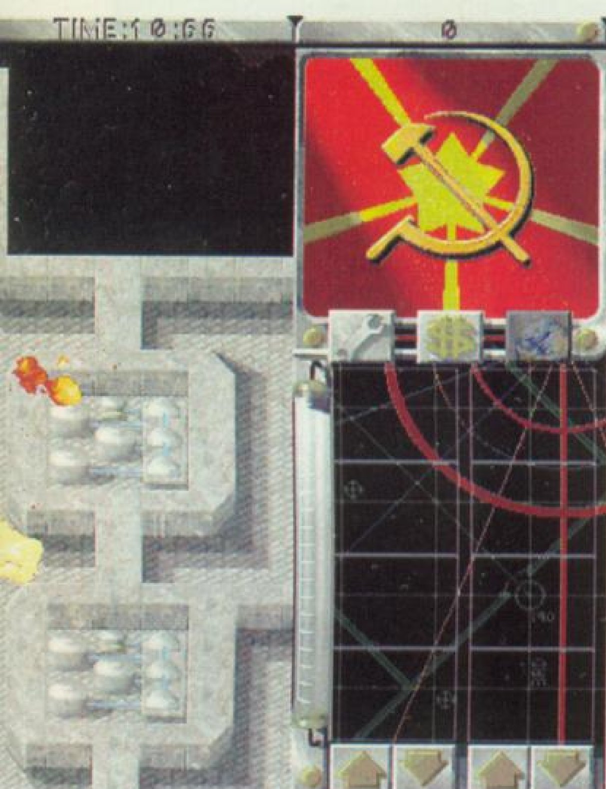
Jacek: Dlaczego wybrałem Rosjan?

Oczywiście, na mój wybór miały wpływ przeczytane w młodości dzieła Józefa Wissarionowicza, taktyka wojskowa studiowana u Klimenta Woroszyłowa, śmiałe tezy dotyczące kultury lansowane przez Andrieja Żdanowa i globalne koncepcje genetyczne Trofima Łysenki [i rubelki Ałganowa – Alx]. Ale kiedy w jednym z pism zachodnich przeczytałem spis jednostek obu stron, czyli Aliantów i Kraju Rad, moje komunistyczne serce zabiło szybciej. Bo oto siły Związku Radzieckiego dysponują ukochanym czołgiem wszystkich pancerniaków –



Towarzysz Jacek Andriejewicz radzi

1. Kiedy tylko pojawi się taka możliwość, buduj wyrzutnie rakiet przeciwlotniczych. Ponieważ Alianci atakują zwykle grupą złożoną z trzech śmigłowców, musisz mieć w „zapalnym punkcie" co najmniej trzy wyrzutnie. Tylko wtedy istnieje pewność, iż nie zdążą czegoś rozwalić.
2. Alianccy chłopcy z bazookami dość skutecznie radzą sobie z lotnictwem. Bierz pod uwagę ten fakt, gdy wysyłasz samoloty.
3. We wrogiej bazie niszcz przede wszystkim Construction Yard, ale z pewnością łatwiej będzie się w niej poruszać, kiedy zlikwidujesz Gap Generators.
4. Cewka Tesli staje się „pierwszoplanowym" obiektem ataku dla śmigłowców i czołgów. Naprawiaj ją, bo jej budowa jest dość droga. Ściśle otocz cewkę murami – ogień czołgów nie sięgnie celu. Nie pozwól cewce likwidować piechoty. To zadanie Wieży Ogniowej.
5. Jeżeli wrogiemu harvesterowi zagrodzisz przejście na pole rudy, licz się z tym, iż zaraz pojawi się mnóstwo alianckich czołgów, aby przekonać Cię, iż był to zły pomysł. Dlatego do tego typu akcji musisz być świetnie przygotowany. Najlepiej ustaw mur czołgów, za nim wyrzutnie rakiet i kilka jednostek gotowych, aby zmienić uszkodzone pojazdy.
6. Rozpoznanie to jeden z warunków zwycięstwa. Użycie psów, samolotu szpiegowskiego i spadochroniarzy spowoduje, iż będziesz miał pojęcie o ruchach wroga.



ma możliwość przeteleportowania dowolnej jednostki na ok. 3 minuty w inne miejsce. Niestety, nie można teleportować piechoty ani transporterów z piechotą w środku.

C&C: Red Alert

Dystrybucja: IPS Computer Group

dla Aliantów i przeciwpiechotnych dla Sowietów.

Zamiast działa jonowego Alianci mają satelitę GPS, który po wystrzeleniu odsłania nam całą mapę oraz Gap Generators i Radar Jammers, przydające się głównie w trybie multiplayer. Gap Generators wytwarzają pole, które przykrywa jednostki – „znikają" więc one z mapy przeciwnika. Radar Jammers zakłócają pracę radarów. Rosjanie mają poza tym Iron Curtain uodporniającą jednostki na ciosy (na szczęście na krótko) oraz rakiety jądrowe: buuu... Wunderwaffe aliantów to Chronosphere, który



Jednostki sowieckie (wybór ważniejszych)

Pies – z tego przyjaciela człowieka stworzono bezlitosną i błyskawiczną w działaniu machinę bojową, która potrafi momentalnie załatwić nawet mały oddziałek piechoty (maszyn nie atakuje). Dość skutecznie bronią się przed nim chłopcy z pistoletami maszynowymi. Ci z bazookami są bardziej podatni na atak. Istnieje misja, w której wygrasz tylko wtedy, kiedy potrafisz optymalnie wykorzystać prędkość psów. Uwaga: „szariki" poruszają się znacznie szybciej, kiedy mają za zadanie atakować cel.

Ciężki czołg – podstawa sowieckich sił pancernych. Silnie opancerzony, dwulufowy, dysponuje dużą mocą ognia. Nie jest specjalnie szybki. Ma pewne kłopoty z likwidowaniem piechoty, ale i tak radzi sobie z nią znacznie lepiej niż czołgi znane z Command & Conquer.

Mamut – pancerz twardy jak serce towarzysza Stalina i piorunująca siła ognia to zalety tego czołgu. Jednakowo dobry do zwalczania piechoty, pojazdów i destrukcji budynków. Ma zdolność samodzielnego uzupełniania do połowy możliwej energii.

Stawiacz min – samochód pancerny, który jednorazowo kładzie zaporę złożoną z pięciu min przeciwpiechotnych. W zasadzie można sobie darować korzystanie z niego.



Wyrzutnia rakiet V2 – jej zalety to: spory zasięg i ogromna skuteczność strzału. Wady: straszliwie długi czas ładowania pocisków oraz niecelność. Skuteczna tylko i wyłącznie w przypadku atakowania nieruchomego celu. Doskonała do zlikwidowania za jednym strzałem całego oddziału piechoty oraz do likwidacji wrogiej bazy. Powinna się poruszać w osłonie czołgów.

Yak – ten samolot uzbrojony w karabin maszynowy nadaje się przede wszystkim do zwalczania piechoty. Jego skuteczność i zasięg pozostawiają jednak sporo do życzenia.

Hind – śmigłowiec bojowy, wytrzymalszy niż Yak i MiG. Ciężkie działko pozwala mu w miarę skutecznie walczyć ze wszystkimi jednostkami wroga.

MiG – atakuje za pomocą rakiet. Prowadząc go można się więc pokusić o walkę z pojazdami pancernymi wroga.

Spadochroniarze – po wybudowaniu lotniska możemy ich wysyłać nawet na niezbadane tereny. Jednostka prawie zupełnie nieprzydatna w boju, ale pomocna przy lokalizacji budynków wroga. Raz zdarzyło się, iż dzięki niej szybciej skończyłem bitwę likwidując bazookowców, z którymi nie potrafiły sobie poradzić czołgi.

Bomby spadochronowe – możliwość zrzucania bomb uaktywnia się po wybudowaniu lotniska. Być może są użyteczne, ale mimo usilnych prób nie udało mi się tego stwierdzić. Jednostki ruchome zawsze zdążą przed nimi uciec.



Samolot szpiegowski – wysłać go można po wybudowaniu lotniska. Bardzo przydatny przy odkrywaniu niezbadanych terenów. Wysyłaj go tak często, jak to możliwe.

Łódź podwodna – podczas ataku wynurza się na powierzchnię (cóż to za pomysł!) stając się celem nie tylko dla okrętów przeciwnika, ale i dla jego jednostek naziemnych stojących przy brzegu. Ponieważ wysyłane przez nią torpedy poruszają się z małą prędkością, więc najlepiej sobie radzi atakując nieruchomego przeciwnika. Gdy chcemy przeprowadzić atak łodziami podwodnymi, powinniśmy ich mieć nieco więcej niż Alianci okrętów.

mamutem. Do tego dochodzi potężny czołg ciężki, rozgniatający plugawe burżuazyjne armie niczym towarzysz Stalin kułaków. Mamy też wyrzutnię rakiet V2 mogącą skutecznie zbombardować odległe cele oraz Cewkę Tesli mającą podobne zastosowanie, jak Obelisk Światła, aczkolwiek nieco słabszą w działaniu.

Już z lektury pierwszych artykułów na temat C&C: Red Alert można było wywnioskować, iż strona sowiecka dysponuje przygniatającą siłą ognia i ciężkim opancerzeniem, a alianckie jednostki będą się starały nadrobić to szybkością i ruchliwością. Tymczasem moja ulubiona strategia wojskowa to: posyłam sto czołgów, a jak do celu nie dojdzie żaden, następne sto. I wysyłam ordery





Wymagania sprzętowe:

486DX2/66, 8 MB, CD-ROM 2× (dla DOS), wszystkie ważniejsze karty dźwiękowe. Pentium, 8 MB RAM dla Windows 95.

Alianckie jednostki (wybór co ciekawszych i ważniejszych)

Tanya – ach, cóż to za dama! „Zawodowa... eee... ochotniczka", jak nam ją przedstawiają, jest Twoją podstawową jednostką i wybawczynią w wielu misjach. Jej śmierć w jakiejkolwiek misji oznacza automatycznie porażkę.

Spy – szpiega wykrywają wyłącznie psy, pozostałe jednostki i budowle nie reagują na niego. Znakomity do działań rozpoznawczych w pierwszych misjach, gdy nie masz GPS.

Medic – automatycznie leczy wszystkich znajdujących się w pobliżu żołnierzy. Nie może wyleczyć się sam, ale jeden lekarz może leczyć drugiego. Lekarze są nieocenieni w misjach wewnątrz budynków, gdy masz skromny oddziałek piechoty oraz „na wyjazdach" gdy np. wywozisz transporterem bazookarzy czy inżynierów daleko od bazy.

Longbow – helikopter. Powolny, średnio opancerzony. Zgrupowanie około 5 helikopterów może być baaardzo groźne. Nie przejmując się obroną plot., da się zniszczyć wrogowi cewkę Tesli ze środka bazy, tracąc góra jedną jednostkę.



Bazooka – bardzo dobre jako osłona inżynierów „na wyjazdach". Szybko i skutecznie „sprowadzają na ziemię" sowieckie jednostki latające.

Light tank – czołg lekki. Co prawda siła ognia słabiutka, ale za to niezwykle szybki. Idealny na „siły szybkiego reagowania".

Medium tank – jedyna jednostka, która jest w stanie nawiązać względnie równorzędną walkę z Sowietami. Podstawa Twoich wojsk.

Artillery – identyczne jak działa NOD. Przydatne jako wsparcie linii obrony. Mało wytrzymałe.

Cruiser – czapki z głów! Najdroższa, najpotężniejsza i o największym zasięgu jednostka w całej grze. Niestety, nie potrafi się sam bronić przed okrętami podwodnymi i wymaga bardzo czujnej ochrony.



Gunboat – mała, słaba łódka.

Destroyer – podstawa sił nawodnych. Umiejętnie wykorzystane mogą też pomóc w wyjaśnieniu sytuacji na lądzie.

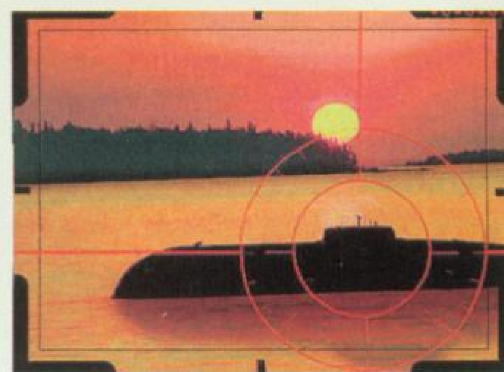
Stawiacz min – niezwykle ważna broń. Postawienie jej przy dojeździe do bazy pola minowego skutecznie ostudzi zapał sowieckich czołgów i nieco je przetrzebi. Własne jednostki wiedzą, gdzie są miny i potrafią pomiędzy nimi lawirować.



General Uchansky radzi

1. Przewaga siły ognia Czerwonych jest przygniatająca. Twoje lekkie czołgi będą w starciach ginąć jak muchy. Średnie czołgi radzą sobie z wrogiem lepiej, pod warunkiem że mają ok. 50% przewagę liczebną, a najlepiej wsparcie wieżyczek strzeleckich.
2. Woda jest Twoim żywiołem. Co prawda oczyszczenie terenu z sowieckich łodzi podwodnych wymaga cierpliwości, ale stosując technikę wycofywania i naprawy uszkodzonych jednostek, można to nawet wykonać bez strat. Na wodzie Rosjanie są zupełnie pasywni.
3. Rakiety wystrzeliwane z niszczycieli mają większy zasięg niż cewki Tesli. Czy muszę dodawać więcej?
4. Duże zgrupowanie niszczycieli doskonale pełni rolę stanowiska przeciwlotniczego. Rzecz ważna, bo stocznia bywa celem ataków samolotów.
5. Na statek transportowy można wjechać załadowanym APC. Oznacza to, że w jednym rzucie można takim statkiem przewieźć 25 żołnierzy i 5 APC.
6. Jako patent na pokonanie przeciwnika nadal proponuję (mimo sporych trudności) zdobycie Construction Yard taktyką: „2 lekkie czołgi, 2 rangerów, 1 APC z 5 inżynierami".
7. W krytycznych sytuacjach można posłać transportowiec z desantem przed oczyszczeniem terenu z sowieckich łodzi podwodnych. Dzięki dużej prędkości może on z powodzeniem lawirować między torpedami.
8. Tanya nie zawsze zabija wroga pierwszym strzałem – czasem dopiero drugim. Za to nie doznaje już uszczerbku podczas wysadzania wrogich budowli.
9. Postaraj się, aby we wszystkich misjach, w których pojawia się Tanya, towarzyszył jej „osobisty" lekarz na bieżąco opatrujący rany.
10. Bazę (w późniejszych misjach) należy rozbudowywać według schematu: Power Plant, Ore Refinery, Advanced Power Plant, War Factory, Advanced Power Plant, Radar Dome, Advanced Power Plant, Tech Cener. Dzięki temu szybko zdobędziesz GPS-a i zobaczysz całą mapę (zazwyczaj jest to ciężkie przeżycie, jak pisałem – Czerwoni są silni).
11. Linie obrony muszą być niezwykle solidne. Jedyna skuteczna obrona przed zagonami pancernymi Czerwonych to ogień wielu wieżyczek, które są poprzetykane bunkrami dla obrony przed piechotą. Dodatkowo, jako odwód powinieneś mieć nie mniej niż 4 średnie czołgi – na wszelki wypadek oraz do niszczenia wyrzutni V2, które są niezwykle groźne dla wszelkich nieruchomych instalacji.
12. Atak Sowietów może nastąpić z każdej strony. Bądź przygotowany na desanty morskie i zrzuty spadochroniarzy. Każda część Twojej bazy powinna znajdować się w zasięgu jakiejś defensywnej budowli – niezależnie od posiadania linii obrony na głównym froncie.
13. Ataki samolotów są nieprzyjemne. Sprawdź, skąd nadlatują i na tym krańcu bazy ustaw 3 działka plot. Problemy się skończą.
14. Szpiegów wykrywają tylko psy, inne jednostki w ogóle na nich nie reagują. W pierwszych misjach (gdy nie masz satelity) szpiedzy znakomicie nadają się do przeprowadzenia rozpoznania.

rodzinom poległych. Mając taki światopogląd musiałem stanąć po stronie Rosjan!



Alex: Dlaczego wybrałem Aliantów?

Choć Alianci są prekursorami GDI (w grze dowiadujemy się w którymś momencie, że ONZ rozważa powołanie Global Defense Organization), pod względem sił i możliwości przypominają NOD, który poznałem poprzednio.

Ataki metodą, nomen omen, „czołgu Stalina" specjalnie mnie nie fascynują. Alianci, jako strona słabsza, muszą stosować bardziej finezyjne taktyki, wyszukując słabe punkty bazy wroga.

No i krążowniki: wielki zasięg, potworna siła ognia i jedno wielkie wymiatanie – całkiem jak BFG w Doomie. Sama przyjemność oglądania baz wroga, zniwelowanych w kilka minut ostrzałem artylerii okrętowej jest wielka. I jeszcze jeden



Podsumowanie

Red Alert to produkcja tej kategorii, co kinowy Terminator 2. Nie jest to odkrycie czy kamień milowy, ale niesamowicie sprawnie zrealizowana (na bazie starych pomysłów) produkcja, która z pewnością osiągnie olbrzymią – w gruncie rzeczy zasłużoną – popularność.



powód: Tanya, kobieta – komandos, zabójczo piękna – taka Lara Croft.

A poza tym walczysz o demokrację, ten wspaniały ustrój, dzięki któremu prowadzący po pijanemu posłowie są nietykalni, szpiedzy i agenci kierują gazetami i partiami politycznymi, aferzyści śmieją się z prawa, każdy osioł może zostać posłem, a byle idiota... zresztą nieważne.

Statystyki jednostek

Jednostka	Koszt	Pancerz	Wytrzymałość	Prędkość	Siła ognia	Zasięg ognia
Light tank	700	ciężki	300	9	25	4
Medium tank	800	ciężki	400	8	30	4,75
Heavy tank	950	ciężki	400	7	30×2	4,75
Mammoth tank	1700	ciężki	600	4	40×2	4,75
Ranger	600	lekki	150	10	15	4
APC	800	ciężki	200	10	15	4
Artillery	600	lekki	75	6	150	6
V2	700	lekki	150	7	600	10
Sub	950	lekki	120	6	90	9
Gunboat	500	ciężki	200	9	25	5,5
Destroyer	1000	ciężki	400	6	25×2	5,5
Cruiser	2000	ciężki	700	4	500	22
Transport	700	ciężki	350	14	0	0
Guard dog	200	brak	5	4	100	2,2
Rifle soldier	100	brak	50	4	15	3
Grenadier	160	brak	50	5	50	4
Rocket soldier	300	brak	45	3	35	5
Flamethrower	300	brak	40	3	70	3,5
Yak	800	lekki	60	16	40×10	5
Mig	1200	lekki	50	20	50×3	6
Longbow	1200	ciężki	225	16	40×6	4
Hind	1200	ciężki	225	12	40×12	5
Helikopter transportowy	1200	lekki	90	16	0	0

Jeżeli chodzi o sprawy graficzno–dźwiękowe, to Red Alert niewiele się zmienił pod względem techniki wykonania, a może nawet stracił na jakości. Filmiki fabularne poprzedzające misje są dość ciekawe (zwłaszcza że mamy szczęście oglądać i słyszeć Przyjaciela Wszystkich Dzieci; kiedy wręczał mi order, popłakałem się ze wzruszenia), ale pozbawione efektów specjalnych. Filmy ukazujące się po zakończeniu akcji są natomiast zbyt krótkie i często mają jakoś niewiele wspólnego z samą misją. Niekiedy w ogóle nie oglądamy filmików, albo widzimy po raz n-ty te same! Cały tryb wysokiej rozdzielczości to drobne oszustwo. Obraz jest po prostu dwukrotnie oddalony, a figurki żołnierzy – mniejsze.



Kontynuując,

nawet, gdybyśmy napisali, iż C&C: Red Alert to gra nie warta grosza i tak ją kupicie. Taka jest już siła reklamy i tego wszystkiego, co nazywa się hype (aura otaczająca produkt mający pojawić się na rynku). Jednak daleko nam do takiego twierdzenia. Red Alert nie jest odkrywczy, ale to doskonała kontynuacja znanego pomysłu. Pod względem stopnia trudności (cytując Sir Haszaka) grę należy umieścić pomiędzy Command & Conquer a C&C: Covert Operations. Dlatego, jeżeli istnieje jeszcze jakaś nieszczęsna oferma, co nie grała w C&C, to zabawę radzę zacząć właśnie od tej gry, a do Red Alert przejść później.

komandarm
Jacek Andriejewicz Piekara,
Bohater Związku Radzieckiego
&
general Alex „The Ironfist" Uchansky,
Allied Forces



Virgin/Westwood 1996

Strategiczna

PC CD-ROM

Grafika: 81%

Dźwięk: 85%

Ogółem: 90%

Archimedean Dynasty

W 2100 r. ostatni ludzie, którzy zdołali przetrwać 70 lat wojny, schronili się w oceanach. Takie były początki...

Częściowe zniszczenie powłoki ozonowej spowodowało wzrost średniej temperatury na Ziemi. Skutki były katastrofalne. Czapy polarne znacznie się zmniejszyły. Obszary położone niżej zostały zalane przez wodę. Rozpoczęły się masowe migracje ludności z zagrożonych obszarów, a w ich efekcie – wojny lokalne. Rozpadły się stare sojusze. W 2030 r. nastąpił ostateczny rozkład ONZ. Wkrótce toczyło się już 50 wojen, a w następnych latach liczba konfliktów jeszcze wzrosła. W wielu z nich użyto broni atomowej. Skończyło się to nuklearną zimą...

Pierwsza stacja głębinowa została założona przez Chiny około 2014 r. Znajdowała się na głębokości 6000 m, na ścianie Rowu Mariańskiego. Podobne doświadczenia prowadzono na północnym Atlantyku i w Zatoce Bengalskiej. Podwodne stacje nie były uczestnikami konfliktów toczących się na powierzchni ziemi. Odcięły się o nich i zaczęły myśleć o niezależności. W 2044 r. amerykańskie i europejskie stacje atlantyckie połączyły się w luźną koalicję. Podobnie stało się 11 lat później na północnym Pacyfiku...

W 2100 r. ostatni ludzie, którzy zdołali przetrwać 70 lat wojny, schronili się w oceanach. Takie były początki...

W kolejnych wiekach nastąpił szybki rozwój techniki. Rozwiązano problem szybkiego transportu podwodnego. Założona w 2105 r. międzynarodowa korporacja EnTrOx (Energy–Transport–Oxygen) skonstruowała w 2598 r. prototyp specjalnego statku, który miał 500 m długości i osiągał pod wodą prędkość 900 km/h. Niewielkie stacje, wioski i podwodne miasteczka rozrosły się w wielkie aglomeracje. Powstały podwodne kopalnie i fabryki.

Oceaniczny świat został podzielony między 5 potęg. Były to: demokratyczna Atlantic Federation, arabska oligarchia Clans Union, rosyjsko–japońska monarchia Shogunate, anarchistyczna Tornado Zone oraz korporacja EnTrOx.



Gra rozpoczyna się w roku 2661, 11 lat po 25-letniej wojnie między Szogunatem a Federacją.

Świat

Firma Blue Byte zadała sobie dużo trudu, by skonstruować interesujący świat, w którym toczy się akcja Archimedean Dynasty. Oczywiście, można dostrzec pewne związki z innymi grami komputerowymi. Na AD pada lekki cień Subwar 2050 – choćby dlatego, że innych podwodnych, fantastycznych symulacji praktycznie brak. Widać też znaczne zainspirowanie serią Wing Commander, grą Privateer, a także filmem „Wodny świat".

Ogólnie pomysł jest niezły i zrealizowany solidnie. „Udokumentowany" zarys historyczny wyjaśnia wiele spraw, scala scenariusz i tworzy nastrój. Większość pomysłów opiera się na aktualnym stanie nauki i prognozach jej rozwoju. Można mieć tylko wątpliwości co do pomysłu użycia pod wodą broni energetycznej. Fizykiem nie jestem, ale nie mogę jakoś oprzeć się wrażeniu, że w rzeczywistości podwodna kanonada zakończyłaby się porządnym podgrzaniem wody [albo czymś jeszcze gorszym, przypominam Quake'a, gdzie użycie spawarki pod wodą kończy się źle – Alx]. Najprawdopodobniej energia pocisków po drodze „ulotniłaby się" (a może raczej „rozpłynęła"), a przeciwnik mógłby zostać, co najwyżej, ugotowany... razem z nami.

Scenariusz

Tutaj widać znaczne podobieństwo do Privateera. Bohaterem gry jest najemnik – Flint. Zaczyna z niewielkim zasobem gotówki i kiepskim, źle wyposażonym statkiem. Rusza w podróż dookoła świata, w poszukiwaniu sławy i fortuny (około 70 misji). Pracuje dla różnych klientów, także dla wojska. Przejściowo pełni rolę agenta Federacji w państwie pirackim – na Morzu Śródziemnym, za Cieśniną Gibraltarską. Kolejne misje pozwalają mu wyrównać porachunki z dawnym wrogiem Akirą. Chce on zniszczyć pancernik Polar, co może doprowadzić do odrodzenia się niedawno zakończonego konfliktu między Szogunatem a Federacją.

Najpoważniejszym problemem dla Flinta okazują się bionty – cyborgi, które chcą zniszczyć wszystkich ludzi i przejąć panowanie nad Ziemią. Za pomocą bomby sejsmicznej umieszczonej w Rowie Mariańskim zamierzają wywołać olbrzymie trzęsienie ziemi. Flint z pomocą Homo Aquaticus uniemożliwia wykonanie tego planu. Główny nurt akcji prowadzi do finałowego starcia z biontami. Kończąca grę seria misji to walka z siłami broniącymi głównej fortecy.



Niestety, nie mamy tu takiej swobody jak w Privateerze. Nie możemy przemieszczać się dowolnie między poszczególnymi enklawami, ani sami wybierać spośród setek misji nie związanych z „głównym nur-

Archimedean Dynasty

Dystrybucja: CD Projekt









tem", tak jak to było w grze Originu. Musimy podążać za wątkiem scenariusza, a misji nie łączących się z nim jest niewiele. Im bliżej końca, tym mniej...

Archimedean Dynasty zawiera pewne elementy przygodówki. W czasie gry musimy prowadzić rozmowy z napotkanymi ludźmi. Pozwala to nam otrzymać nowe zlecenia i uzyskać cenne informacje. Na przykład w Machina Antarctica dowiadujemy się o przeprowadzanych doświadczeniach nad przystosowaniem ludzi do środowiska wodnego – skrzela, możliwość pływania na olbrzymich głębokościach itd. Informację tę wykorzystamy wykonując misję w Rowie Mariańskim, w której „człowiek-ryba" pomoże nam zabrać bombę sejsmiczną z jaskini położonej głęboko pod dnem.



Dużą zaletą scenariusza jest rezygnacja z „misji bohaterskich". Koniec z zadaniami typu: Ty, Flint, płyń tam i wykończ wszystko, co się rusza, łącznie z rybami i tym superpancernikiem, który załatwił 150 naszych okrętów oraz 4 pancerniki Federacji! Czegoś takiego, na szczęście, w grze nie ma. Jeżeli atakujemy jakąś grubą zwierzynę, to robimy to w dobranym i licznym towarzystwie. Owszem, Flint może tam grać pierwsze skrzypce, ale samotny nie będzie na pewno. W ostatniej misji to nie on „poświęca się dla dobra ludzkości"...

W pierwszej części gry, gdy pływamy na Hiobie, możemy otrzymać propozycję pomocy ze strony znajdującej się w pobliżu. Wystarczy podpłynąć w zasięg jej systemów obronnych... Jeżeli one nie wystarczą, możemy się spodziewać pojawienia dodatkowych obrońców! Potem to raczej nas proszą o pomoc.

Okręty i ich wyposażenie

W grze możemy pływać na 4 różnych statkach. Są to Hiob, Gator, Zorn i Succubus. Sami nie możemy kupić nowego okrętu. Kolejne otrzymujemy od zleceniodawców w czasie trwania gry.

Gotówka przyda nam się na zakup wyposażenia. Wybór jest imponujący: 4 typy pancerza, specjalna powłoka wyciszająca, 4 sonary, robot naprawczy, 3 generatory o różnych poziomach mocy, wyciszacz, dopalacz, 11 dział energetycznych, 8 typów wyrzutni torpedowych, torpedy różnorodnego typu, a nawet programy zakłócające działanie torped, statków i pojazdów przeciwnika. W zależności od rodzaju statku możemy zakupić tylko określone wyposażenie, np. Hiob może mieć tylko pancerz stalowy; ceramiczny jest nieosiągalny, nawet gdy mamy stosy gotówki.

Na początku gry warto natychmiast zakupić lepszy sonar – Spy II. W późniejszej fazie bardzo ważny jest robot naprawczy – Fixer (naprawy do 75% początkowego stanu okrętu). Istotne znaczenie mają programy zakłócające. Niestety, musimy mieć statek z przynajmniej jedną wieżyczką. W pierwszej fazie gry warto zakupić zakłócacz naprowadzania torped (Torpedo Claw). Przy walce z biontami lepiej mieć Punisher i Eraser, które zakłócają pracę systemów ich statków.

Jednym z najważniejszych osiągnięć w grze jest „autonomizacja" wieżyczek. Jakiś genialny (nie bójmy się tego powiedzieć) człowiek wpadł na pomysł, że pilot nie może biegać co chwila z jednego końca statku na drugi, by sobie nieco postrzelać. Wieżyczki można zsynchronizować z działem głównym, wydać im rozkaz prowadzenia ognia do naszego celu lub pozwolić na samodzielne wybranie obiektu ataku.





Techniki walki

Bardzo istotne jest dokładne zapoznanie się z celami misji i czytanie pojawiających się w trakcie gry komunikatów. Warto postępować zgodnie z poleceniami, choć lepiej nie trzymać się ich niewolniczo. Do wyjątków należy misja Attack on Blue Hawaii. Najpierw mamy wykonać zwiad i dowiedzieć się, co znajduje się na pokładach transportowców wroga. Są tam czołgi! Rozkazy każą nam wycofać się... Lepiej tego nie robić, tylko spróbować zniszczyć te statki, zanim wyładują „towar". Co prawda, wiąże się to z pewnym zagrożeniem, jednak znacznie łatwiej rozprawić się z transportowcami, niż potem bronić generatorów przed chmarą wrogów.

Wykonując misje nie powinniśmy zbytnio się spieszyć. Najczęściej nikt nie wymaga od nas ani dużej szybkości, ani terminowości. Oczywiście, są wyjątki, np. obrona stacji pomp stolicy Szogunate'u, Svesda Wostock (The Battle for the Waterworks).

Najczęściej można spokojnie zabrać się do dzieła, niekiedy spędzając trochę czasu na „leczeniu ran" (o ile mamy Fixer): należy wtedy leżeć nieruchomo na dnie z wyłączonymi silnikami i radarem.

Podczas walki obowiązuje sentencja mamuśki Flinta: „pływaj synku głęboko i powoli". Nie musimy się obawiać dużych głębokości – inaczej niż w symulatorach współczesnych okrętów podwodnych. Jedna z misji zaprowadzi nas nawet na dno Rowu Mariańskiego. Podobnie jak w rzeczywistości, duże znaczenie ma głośność okrętu (wskaźnik NL). Im okręt głośniejszy (szybszy), tym łatwiejszy do wykrycia. Identycznie, jak w realistycznych symulacjach, do wykrywania przeciwnika używane są pasywne i aktywne systemy namierzania. Aktywny jest dokładniejszy, ale informuje przeciwnika o naszej obecności; pasywny mniej skuteczny, ale bardziej dyskretny.

Jeżeli mamy słaby statek, bez robota naprawczego, często w walce z przeciwnikiem musimy (niestety) polegać na szybkości. Im lepiej jest wyposażony nasz okręt, tym wolniej pływa podczas walki. Niekiedy bardzo skuteczna jest taktyka stania w miejscu! Należy znaleźć miejsce zapewniające nam osłonę z jednej strony, to nas zabezpieczy przed jednoczesnym atakiem kilku statków. Nadpływające torpedy możemy zestrzelić. Taki sposób walki bardzo się przydaje przy misjach „instant action" oraz przy (nieco paranoicznej) serii walk w Survionie. Statki biontów są bardzo szybkie i aktywna walka z nimi oraz „setkami" wieżyczek z działami nie jest najlepszym pomysłem. Dlatego można znaleźć sobie jakieś spokojne miejsce, przy dnie, poza zasięgiem stacjonarnych dział wroga i spokojnie zająć się pływającymi przeciwnikami. Przeciwko nieruchomemu celowi nie mogą oni tak skutecznie wykorzystać swej szybkości, a torped nie używają... Muszą podpłynąć. Wtedy można zaktywizować wieżyczki, niech prowadzą samodzielny ogień. Gdy wróg zdecyduje się na atak z miejsca, to mamy przewagę ognia – działka Plasma Death lub Doom Mortar są dosyć przykre. Jeżeli mamy je zamontowane na dziobie i obu wieżyczkach, to w „stacjonarnej" walce ogniowej możemy zmierzyć się spokojnie z każdym pojedynczym bombowcem, a słabsze statki nie mają żadnych szans...



Wymagania sprzętowe:

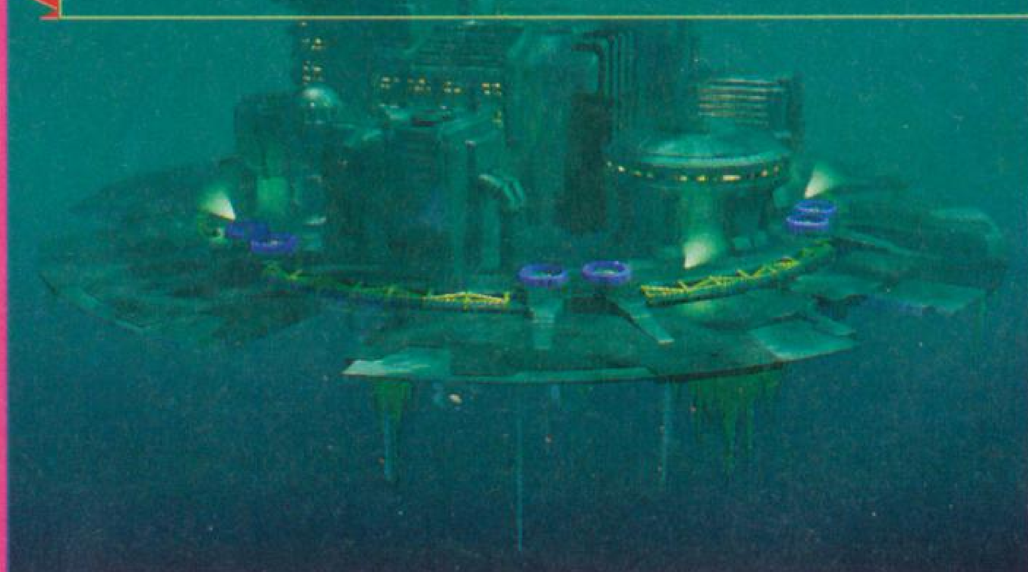
486DX2/66, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, wszystkie najpopularniejsze karty dźwiękowe...

Wyższe warstwy wody są praktycznie niedostępne. Bardzo często możemy się tam spotkać z radioaktywnością. Niewielki stopień skażenia nie jest szkodliwy, np. w ostatniej misji musimy pływać w takiej wodzie przez dłuższy czas. Podwyższenie skażenia może doprowadzić do zniszczenia statku. Konieczność walki „wysoko" nad dnem należy do rzadkości.

Warto pamiętać, że możemy też walczyć płynąc do tyłu. Dobrą metodą ataku jest także pływanie pod silniejszym przeciwnikiem. Wymaga to sporej precyzji, ale możemy prowadzić bezpieczny ostrzał, nie narażając się na ripostę.

Wnioski

Firma Blue Byte stworzyła bardzo dobry „symulator fantastyczny", ze znakomitą, bardzo szybką grafiką w 32 tys. kolorów. Ciekawy, dobrze opracowany scenariusz, świetna oprawa, duża grywalność... Archimedean Dynasty ma szanse stać się przebojem.

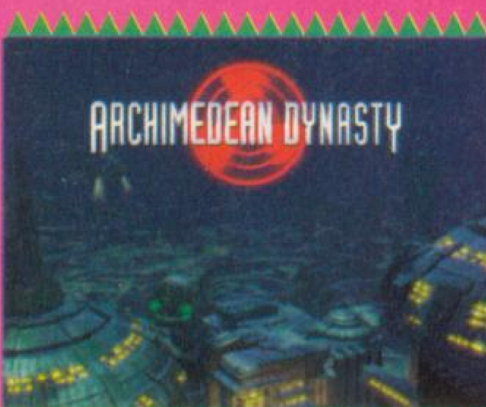


Torpedy

Wabiki (Buzzery) są dosyć skuteczną obroną przed torpedami. Jednak nie mamy ich zbyt wiele, a niektóre torpedy są odporne na zakłócenia tego typu. Najlepszą obroną jest przyspieszanie (z wykorzystaniem Boostera), nagłe zwroty oraz pływanie tuż nad dnem.

Bardzo skutecznie wykorzystują torpedy statki Szogunate'u, a mają ich sporo na pokładzie... Jeszcze bardziej niebezpiecznym przeciwnikiem są Adepci Mogha.

Warto dobierać torpedy w zależności od spodziewanego wroga. W większości wypadków powinny być używane do



Blue Byte 1996

Symulator

PC CD-ROM

Grafika: 91%

Dźwięk: 85%

Ogółem: 96%

ataku na bombowce przeciwnika. Stąd istotna jest siła uderzeniowa, a nie zwrotność czy szybkość – warto zaopatrzyć się w Bull Shark i Big Bang I. Big Bang II przydaje się przy ataku na superpancerniki biontów. Do walki z szybkimi statkami nadają się dobrze Man Eater I i II. Bardzo dobrą torpedą jest też Hammerhead.

W niektórych misjach (np. Boarding a Biont Scout Unit) musimy sparaliżować przeciwnika. Służą do tego specjalne torpedy Flash Shark i Leech.



Cele „naziemne"

Nie ma sensu używać torped manewrujących przeciwko czołgom. Pojazdy „naziemne" są zbyt szybkie. Do walki z nimi oraz z wieżyczkami warto wykorzystać Cluster Bomb – bardzo skuteczną torpedę niekierowaną.

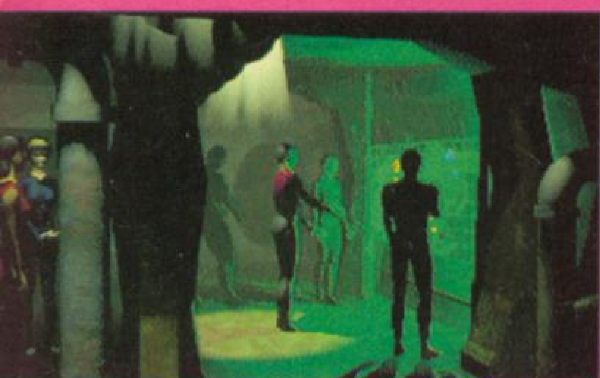
W przypadku walki z celami stacjonarnymi można wykorzystać fakt, że większość wieżyczek ma zasięg mniejszy niż 140 m (nawet 60 m), a na taką odległość



mogą prowadzić skuteczny ostrzał niektóre dostępne działa. Wybieramy więc kolejne cele i likwidujemy je pojedynczo.

Często wieżyczki mają także ograniczony obszar kontroli (180°), np. te broniące granic stacji. Wtedy najskuteczniejszą metodą ataku jest szybkie przepłynięcie na ich tyły...

Środowisko



Właściwie żadne wcześniejsze symulatory nie przygotowały nas do walki w środowisku wodnym.

Praktycznie nie da się utrzymać celownika w jednym punkcie przez dłuższy czas, nawet gdy statek ma wyłączone silniki: woda przemieszcza się, a my wraz z nią...

Ukształtowanie dna jest jednym z najważniejszych elementów planowania akcji. W wielu misjach możemy wykorzystać podmorskie kaniony, nawet gdy na ich brzegach znajdują się wieżyczki rakietowe. Wystarczy powoli i cicho płynąć tuż nad dnem, a możemy w ogóle nie zostać wykryci. Wąwozy takie są często zaminowane (aktywne i pasywne miny).

W obszarze zabudowanym można wykorzystać budynki jako ochronę tyłów. Przebiegające nad statkiem rurociągi mogą zabezpieczyć nas przed większością ataków torpedowych.

Do specyfiki środowiska wodnego należy obecność prądów – jasnoniebieski kolor na skanerze. Przebiegają najczęściej tuż nad dnem. Ich prędkość waha się od kilku do kilkudziesięciu km/h. Te wolne nie stanowią problemu, natomiast szybkie... Niekiedy statek płynący z maksymalną prędkością po prostu stoi w miejscu! Praktycznie wymusza to pływanie w większej odległości od dna, co naraża nas na atak torpedowy.

Prądy można i trzeba wykorzystywać w niektórych misjach, np. Free Hong Long. Wystarczy wtedy wyłączyć silniki oraz sonar i pozwolić, by prąd poniósł nas na tyły wroga. Stajemy się w ten sposób niewidoczni dla działek stosujących namierzanie pasywne oraz dla większości statków.



Jacek Ilczuk

Mi-24 Hind
The Afghan Killer

Oto on. Ten ZŁY. Hind. Potężna maszyna – postrach mudżahedinów w Afganistanie. Jedyny w swoim rodzaju, niepowtarzalny. Wyjątkowy.

Mi-24 Hind jest drugim, po słynnym Apache Longbow, symulatorem firmy Digital Integration. Wykorzystuje engine użyty w swym poprzedniku. Zachował wszystkie jego zalety, został „pozbawiony" kilku jego wad. Dzięki temu DI znów prowadzi w wyścigu na „idealny" symulator śmigłowca na PC.

Oczywiście tym razem występujemy po tej drugiej, „złej" stronie frontu. Mamy gorszy (technologicznie) sprzęt i cały świat przeciw sobie. Ale my przecież uwielbiamy rolę „szwarccharaktera", czyż nie? Dlatego damy wycisk „Amierikańcom" w ich zaawansowanych Apache'ach Longbow i SuperCobrach. Niech sobie nie myślą, że technika ich uratuje. Oto nadchodzi ich koniec – Mi-24 Hind-E. Weteran, który jeszcze jest w stanie utrzeć nosa młodzikom.

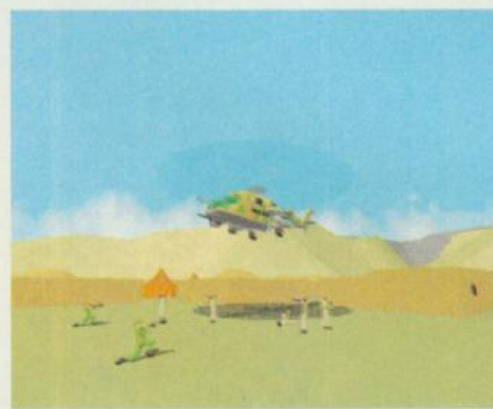
Mi-24 Hind

jest jednym z wojskowych symboli ZSRR. Takim samym jak czołg T-34. Sławę zdobył na jedynym jak dotąd teatrze działań, gdzie był wykorzystywany na skalę masową w akcjach bojowych – w Afganistanie. Nadano mu nazwę „diabelski rydwan". W działaniach przeciwpartyzanckich Hind okazał się bronią bardzo groźną.

Konstrukcja śmigłowca została opracowana na przełomie lat 60. i 70., gdy wojna wietnamska „wykazała" dużą przydatność uzbrojenia tego typu na polu walki. Był to pierwszy radziecki śmigłowiec szturmowy zaprojektowany od podstaw. Zdecydowanie różnił się od konstrukcji amerykańskich. Obok stanowisk pilota, operatora uzbrojenia i technika pokładowego na pokładzie znalazł się przedział desantowy dla ośmiu żołnierzy.

Pierwsza wersja, Mi-24, miała inną kabinę, słabsze uzbrojenie i gorsze osiągi.

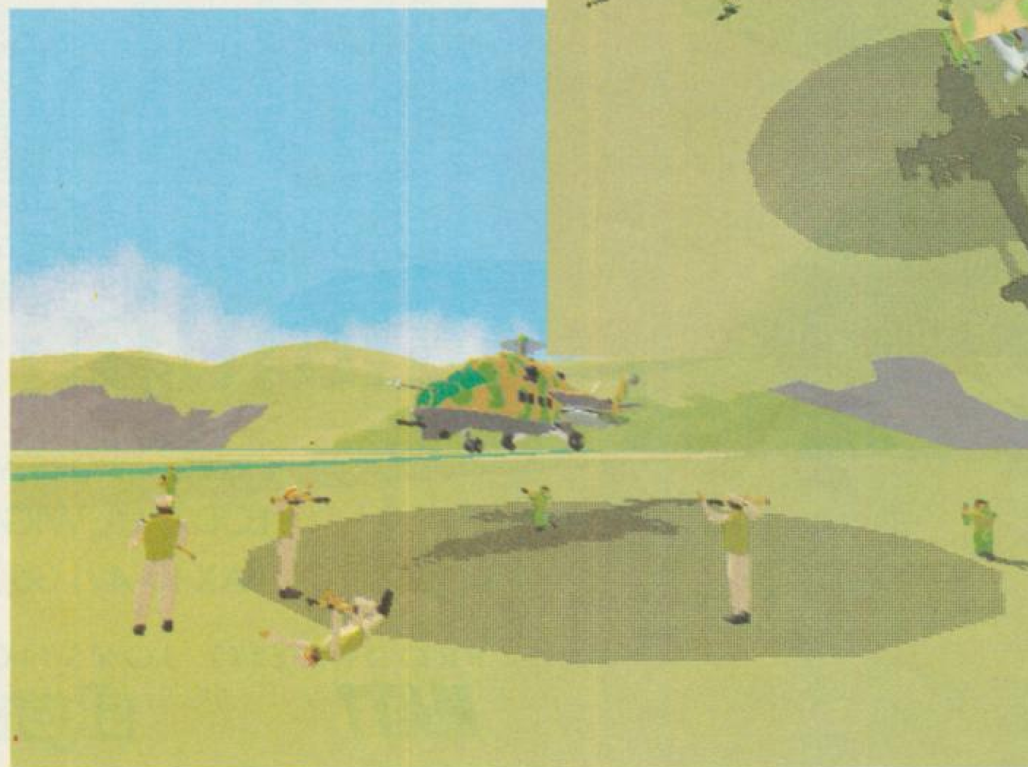
W wersji Mi-24 A w skład uzbrojenia weszły kierowane przeciwpancerne rakiety 9M17P Skorpion.



W wersji Mi-24 D dodano dwuczęściową kabinę, oddzielając pilota i operatora uzbrojenia. Technik pokładowy został przeniesiony do przedziału desantowego.

W 1980 r. pojawiła się nowa wersja Mi-24 W (kod NATO: Hind-E). Na miejsce przestarzałych rakiet Skorpion wprowadzono system 9M114 Szturm. Poza tym rozszerzono znacznie asortyment uzbrojenia niekierowanego. Ta właśnie wersja jest symulowana w programie.





W każdej wersji Mi-24 siła ognia może zostać wzmocniona przez broń, należącą do przewożonych żołnierzy. Okna przedziału desantu dadzą się otwierać i są wyposażone w ruchome gniazda dla karabinów. Wielka szkoda, że nie uwzględniono tego w grze...

W symulatorze znacznie ulepszono wersje Mi-24 W. Zainstalowano system wizji w podczerwieni i laserowy desygnator celu (tych dwóch rzeczy brakuje w rzeczywistym śmigłowcu). Ten ostatni, co prawda, służy jedynie do oznaczania celów dla innych...

Oprócz tego nasz Hind wyposażony jest w wyrzutnie flar i chaffów (w rzeczywistości ma też emiter mikrofal Ispanka – IR Jammer), co zwiększa jego szanse przeżycia na współczesnym polu walki, ale aby wykonać misję i wrócić do bazy musisz bez przerwy pamiętać, że w stosunku do przeciwnika jesteś dobre kilkanaście lat do tyłu pod względem poziomu techniki...

Duży wybór uzbrojenia uwzględniony w grze odpowiada ściśle rzeczywistości – podobnie skuteczność i sposoby ataku.

Ogólnie, Mi-24 W to maszyna dobra, posłuszna człowiekowi, ale przestarzała.

Za sterami

Start Hindem jest banalny. Najpierw zwolnij hamulce. Moc ustaw powyżej 70% i w górę! Gdy tylko oderwiesz się od płyty lotniska, wciągnij podwozie. Lepiej o tym nie zapominać, ponieważ wystawione podwozie zwiększa opór powietrza i ogranicza prędkość maksymalną – wzrasta przy tym zużycie paliwa.



Samo utrzymywanie się w powietrzu jest dość proste (nawet na realnym modelu lotu), jeśli tylko lecimy dość szybko. Przy małych prędkościach trzeba ciągle kontrować tendencje śmigłowca do obracania się wokół własnej osi, co jest wywoływane przez moment obrotowy wirnika. Trzeba stwierdzić, że Mi-24 wyjątkowo wiele wybacza. Nie wykona co prawda pętli, ale żeby rozbić się o glebę w czasie lotu trzeba baaardzo nie uważać.

Jednakowoż utrzymanie tego samego pułapu lotu czy lot w formacji są bardzo trudne.

Podobnie jest przy lądowaniu. Trudno ocenić „na oko" odległość od punktu lądowania i wyhamować do zawisu idealnie nad nim. Ma to szczególne znaczenie przy lądowaniu w ogniu walki, gdy chcemy wysadzić desant czy zabrać komandosów lub rannych z terenów wroga. A im dalej posadzisz śmigłowiec od „przesyłki", tym dłużej piechociarze biegną do Ciebie. Zwiększa to czas pozostawania na ziemi, a wtedy jesteś bezbronny. Dobrze wybrane miejsce lądowania to klucz do sukcesów w misjach tego typu. Choć z drugiej strony, lepiej trochę wolniej wylądować, za to w sposób dający gwarancję bezpiecznego przyziemienia, niż odrobinę „przeholować".

Samo lądowanie nie jest tak łatwe, jak start i lot. Trzeba wyhamować śmigłowiec do prędkości poniżej 15 km/h. Należy pamiętać o wystawieniu podwozia i WYŁĄCZENIU hamulców. Inaczej, przy zbyt dużej prędkości rozbijesz się! Hamulce włącza się dopiero po przyziemieniu! I jeszcze jedno. Nie wolno dopuścić do lotu bokiem, gdyż nawet przy bardzo małej prędkości podczas przyziemienia rozwalisz maszynę.

Teatry działań

Kazachstan – wojna domowa wywołana przez Rosję. Po hiperinflacji (3000% rocznie) w 1993 roku, rząd kazachski opanował sytuację i zdusił inflację do niecałych 27%. Kraj uzależniony jest od rosyjskich dostaw energii elektrycznej. Rosja znacznie podniosła ceny prądu, sabotując w ten sposób zamierzenia pozyskania zagranicznego kapitału, eksploatacji złóż ropy i gazu. Dlatego Kazachstan nie ma pieniędzy na budowę własnych elektrowni. W tym momencie część armii i sił powietrznych ogłasza rebelię i zaczyna czystki etniczne (głównie wśród Rosjan). Jesteś jednym z członków eskadry helikopterów, które Rosja przysłała na prośbę rządu kazachskiego. To doprawdy pokrętny, choć prawdopodobny scenariusz...

Korea Północna – po klęskach żywiołowych w „państwie dobrobytu", jedynej już twierdzy komunizmu, panuje głód. Znajdujący się pod presją rząd północnokoreański zdecydował się urzeczywistnić największy koszmar śniący się ludziom na południu – inwazję na Koreę Południową. Celem podstawowym są potężne magazyny żywności w okolicach portu Incheon. Twoim zadaniem jest wspomóc siły północnokoreańskie. Ten scenariusz przewiduje boje „po kablu" lub ▶▶▶



sieci z żywym przeciwnikiem – kumplem pilotującym Apache'a Longbow.

Afganistan – jesteś członkiem zespołu śmigłowców biorących udział w drugiej ofensywie kunarskiej. Twoim przeciwnikiem będą głównie partyzanci – mudżahedini. Tylko Ty możesz zapobiec ostatecznej klęsce Armii Czerwonej w starciu ze zdeterminowanymi, chociaż słabo wyekwipowanymi oddziałami „pospolitego ruszenia".

Walka o przetrwanie

Mi-24 to śmigłowiec szturmowy, który może zabrać oddział 8 żołnierzy, aby wysadzić szybki desant za liniami wroga. Może też ewakuować ich stamtąd. Mi-24 nie ma ścisłego odpowiednika po „zachodniej" stronie frontu. Jego zadania Amerykanie podzielili między dwa śmigłowce – transportowy UH-60 Blackhawk i szturmowy AH-64 Apache. Jak już pisałem, aby przetrwać na polu walki najważniejsze są szybkość działania i precyzja. Dlatego nie żałuj sobie treningu. Ukończ wszystkie misje. Dopiero potem możesz ruszyć „na wojnę". Przeciwko pojazdom mechanicznym najlepiej stosuj rakiety 9M114 Szturm. Dzięki



naprowadzaniu ręcznemu przez WSO, mają praktycznie stuprocentową skuteczność.

Przeciwko celom lekkoopancerzonym dobry jest również zamontowany pod nosem śmigłowca i naprowadzany przez strzelca wielolufowy karabin maszynowy YAK-B, kaliber 12,7mm. Ma stosunkowo duże pole ostrzału, dzięki czemu jest doskonały do atakowania celów nie znajdujących się na osi lotu. Inną, dosyć precyzyjną zabawką są rakiety niekierowane. Rewelacyjne wobec wszelkich nieruchomości nieprzyjaciela. Bombardowanie jest mało precyzyjne i do tego niebezpieczne dla zdrowia – nie polecam.

Gdy wpadniesz w krzyżowy ogień, przypadnij do ziemi i spadaj za najbliższą linię wzgórz. Tam przeczekaj. Staraj się nigdy nie walczyć z helikopterami i obroną przeciwlotniczą jednocześnie – wtedy jesteś już skazany...

W walce powietrznej pamiętaj, że o ile Blackhawk to kaczka przeznaczona do ostrzału, o tyle SuperCobra stanowi już równego przeciwnika, a AH-64 Apache, Twój śmiertelny wróg, jest naprawdę Twoim śmiertelnym wrogiem. Apache jest wyposażony w doskonałe środki obrony biernej i jest zwrotniejszy od Hinda. W walce powietrznej stosuje się w zasadzie trzy rodzaje broni: karabin YAK-B, pociski R-60 (kod NATO AA-8 Aphid) i zasobniki UBK-23/250, z dwulufowymi działkami kal. 23mm.

Oprócz tego możesz przeciwnikowi posłać niespodziankę – pocisk 9M114. Naprowadzany przez operatora, jest nie do zmylenia – jedynie dobry manewr może uratować wroga. Do jego zalet należy jeszcze skrytość ataku – „nie zauważają" go przyrządy ostrzegające przed rakietami SAM czy powietrze-powietrze.

Apache'e z reguły zmylą flarami Twoje Aphidy, więc odpalaj je tylko w stuprocentowych sytuacjach, najlepiej z godziny szóstej nieprzyjaciela.

Karabinek Jakowlewa jest taki sobie. Musisz wroga wprost zasypać pociskami. Pancerz Apache'a jest odporny na taki ostrzał, używaj więc niekierowanych działek w zasobnikach. Te mają skuteczność niczym strzał z haubicy polowej... Po kilku krótkich seriach wróg staje się użyźniaczem gleby. Cała sztuka polega jednak na trafieniu w manewrujący cel...

Natomiast słabo opancerzone Blackhawki można posłać do piachu odpowiednio długim ostrzałem z karabinu.

W Kazachstanie spotkasz w powietrzu równego przeciwnika – Mi-24. Jego ulubioną taktyką jest właśnie nie sygnalizowany atak rakietami 9M114. Bydlak. Uważaj na niego. Nie daj się zwieść pozornie przestarzałej technice.

Obrona polega na jednym – spadać z zagrożonego rejonu najszybciej jak można... Po wlocie na teren wroga radzę włączać automatyczne odpalanie śmieci i flar. To naprawdę chroni Twój statek powietrzny, ale działa dość krótko – do wyczerpania się zapasu wabików.

Realizm

Odwzorowanie rzeczywistości jest niemal doskonałe. Pole walki – znane już wcześniej – dosłownie żyje. Gdy lecisz nad poligonem, jesteś jednym z wielu, którzy mają coś do zrobienia. Widzisz startujące i lądujące samoloty oraz helikoptery, samochody zdążające w sobie tylko wiadomym kierunku itp. Ty tylko wykonujesz swoje zadanie i wracasz do bazy.

Najbardziej rzuca się w oczy tylko jedna (generalna) różnica między Apache Longbow a Mi-24: świat zapełniony został piechotą – pojedynczymi ludzikami (z karabinami maszynowymi lub naręcznymi wyrzutniami rakiet przeciwlotniczych) albo maszerującymi oddziałami.

Podczas działań wojennych doskonale zdajesz sobie sprawę, że jesteś tylko maleńkim elementem walk frontowych. Zazwyczaj latasz w kluczu. Czasami inne Hindy eskortują Ciebie. Gdy przekraczasz linię frontu, zaczyna się koszmar... Eksplozje otaczają Cię z każdej strony. Wszyscy do wszystkich strzelają. Panuje totalny bałagan... Już wydaje Ci się, że wróg „zgubił" Twoją maszynę, gdy odzywa się alarm rakietowy lub powietrze wokół Ciebie przeszywają serie pocisków smugowych. Zaczynają Ci się dobierać do tyłka... Wtem jakiś nie zauważony w porę śmigłowiec siada Ci na ogonie i zaczyna siać. Kolejne komunikaty o uszkodzeniach przypominają lawinę albo od razu słyszysz huk i oglądasz rozpadającą się na części Twoją maszynę. Dokładnie jak na prawdziwej wojnie. Dobry pomysł na atak to podstawa. Pchanie się na chama daje tylko wyżej opisany efekt – zostaniesz skreślony z listy pilotów jako Killed In Action.

Jeśli chodzi o model lotu, to jest on tak dobry, jak tylko może być na PC. Bezwzględnie potrzebne są pedały i dokładny joystick. Bez tego ani rusz. (Najlepiej by było, gdyby producent dołączał do gry kompletną kabinę pilota – jak w prawdziwych, wojskowych symulatorach. Wtedy realizm byłby całkowity.)

Mi-24 Hind

Dystrybucja: User





Wymagania sprzętowe:

486DX4/100, 8 MB, sCD-ROM 2×.

Podsumowanie

Mi-24 Hind jest obecnie bezwarunkowo najlepszym symulatorem śmigłowca. Doskonale oddane pole walki, nerwowa atmosfera lotu bojowego, różnorodność zadań wykonywanych przez pilota, rewelacyjny realizm. Gdyby gra chodziła nieco płynniej, byłbym w pełni zadowolony, a tak muszę myśleć o zmianie komputera (tu potok słów nie nadających się do powtórzenia), ale life is brutal and full of hunting Apaches. Pozostaje tylko nabyć odpowiedni sprzęt, usiąść wygodnie, wczuć się w atmosferę i wystartować do kolejnego lotu bojowego. Dismissed!

Uwzględniono nawet taki „szczegół" jak ciężar śmigłowca. Obładowany uzbrojeniem i z żołnierzami desantu na pokładzie ledwie jest w stanie unieść się w powietrze, natomiast pusty wznosi się lekko niczym balon. W żadnym dotychczasowym symulatorze nie było to tak wyraźne.

Rewelacja na skalę międzygalaktyczną!

Wsparcie

Latać będziesz w towarzystwie innych Hindów-E, eskortując czasami Mi-17 Hip. W powietrzu uwijać się będą myśliwce MiG 27, MiG 29,



szturmowe Su-25 i transportowe Antonowy.

Przed wrogim atakiem powietrznym Twoich sił naziemnych bronić będą zestawy przeciwlotnicze SA-8, SA-9 i ZSU-23-4 Szyłka. Piechota dysponuje rakietami SA-7, kałasznikowami, karabinami maszynowymi DSh K-38 kalibru 12,7mm. Występują czołgi T-62 (Komuś się chyba co nieco poprzestawiało, Rosjanie aktualnie używają T-80, o dwie generacje późniejszego. Rozumiem, że w Korei takie mają, ale w Kazachstanie czy Afganistanie? Bez sensu!), transportery opanc. BMP-2 i BRDM-2 i inne. Na morzu spotkasz okręty podwodne, kutry rakietowe OSA, okręty desantowe czy zbiornikowce.

Wróg

W każdym scenariuszu przeciwnik dysponuje innymi rodzajami broni. W Kazachstanie przeciwko Tobie występować będą kazachskie MiG-i 27 i 29, szturmowe Su-25 i transportowe An-12. Spotkasz też takie same, jak Twoje własne, Mi-24 W i transportowe Mi-17. Z ziemi zagrażać Ci będą rakiety SA-8, SA-9 i działka ZSU-23-4 oraz transportery opancerzone BMP-2 czy BRDM-2. Na wyposażeniu piechoty będą karabiny Ak-47, ciężkie karabiny maszynowe DSh K-38 kalibru 12,7mm oraz pociski SA-7. Uzbrojenie wroga dokładnie odpowiada uzbrojeniu sił przyjaznych – zwracaj na to uwagę.

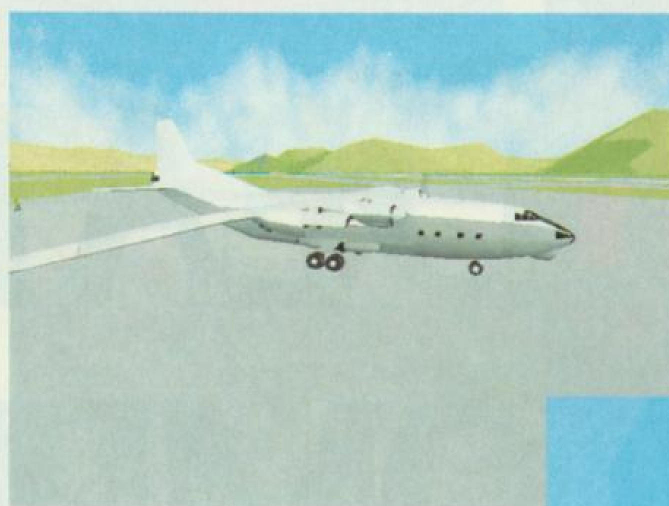
W Korei walczyć będziesz z najlepiej chyba wyposażonym nieprzyjacielem. Jego siły powietrzne będą się składać z myśliwców F-15, F-16 i F-18. Towarzyszyć im będą szturmowe Thunderbolty i transportowe Herculesy. Ze śmigłowców spotkasz Apache'e, Blackhawki i najgroźniejsze AH-64D Apache Longbow. Będą Cię próbowały zestrzelić zestawy przeciwlotnicze Patriot i samojezdne działka M163 Vulcan. Piechota będzie wyposażona w karabiny M-16, M-2 i śmiercionośne pociski Stinger.

W Afganistanie będziesz się zmagał z pakistańskimi F-16, Herculesami, szturmowymi AH-1W SuperCobrami i Mi-17. Na ziemi spotkasz działka Oerlikon i zestawy rakietowe Rapier. Partyzanci uzbrojeni będą w amerykańską broń – M-16, ciężkie karabiny maszynowe M-60 i rakiety Stinger.

Oczywiście pomijam tu wiele innych rodzajów uzbrojenia. Wymieniam tylko to, co może Cię ściągnąć z chmur.

Wymagania

Khe... jak podaje producent, do gry potrzeba co najmniej 486DX 33 MHz, 8 MB RAM, SVGA, czytnika o podwójnej prędkości, myszy i Sound Blastera. Wszystko OK, ale tradycyjnie muszę wtrącić, jak gra wygląda na moim DX4/133. Więc wygląda mocno średnio. Ponieważ nie przewidziano trybu niskiej rozdzielczości, Hind pracuje wyłącznie w hi-resie: 640×480, więc jedyne, na co mamy wpływ, to poziom wyświetlanych detali. Na tymże sprzęcie (133) trzeba grać na minimum. Wtedy skoki są małe i nie utrudniają gry, ale są... Na 24 MB RAM miejsca w pamięci jest full, więc można, a nawet trzeba, zainstalować Smartdrive'a, bo inaczej umrzemy z nudów, czekając aż komputerek dogra coś z twardziela. Winna jest jak zwykle absurdalna liczba plików w poszczególnych podkatalogach. No i jeszcze jedno małe wymaganko, związane z realizmem programu. Bez solidnego joya i pedałów nawet nie podchodź do realnego modelu lotu. Szkoda nerwów...



I jeszcze coś, co już jest standardem. Hind może pracować pod kontrolą DOS lub Windows 95. I każdy jest zadowolony (prędkość działania trochę na niekorzyść okienek).

Oprawa programu

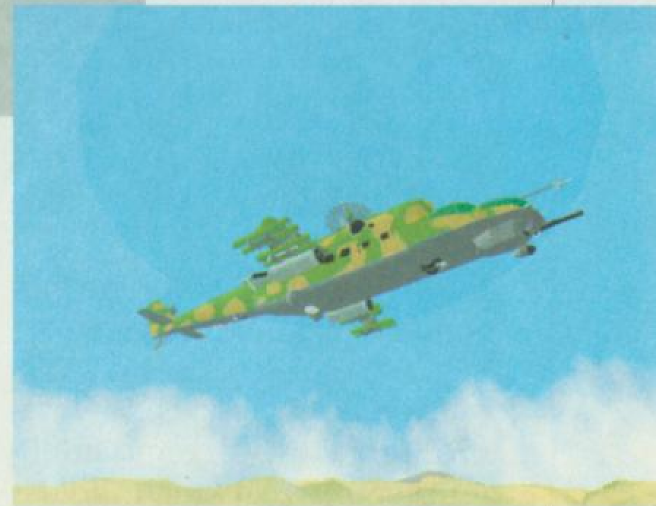
Grafika jest dokładnie taka sama jak w Apache Longbow, choć program obsługuje tylko jedną rozdzielczość – 640×480. Wektorowy, teksturowany i cieniowany świat. Doskonale oddane nieruchomości. Wiele, wiele budynków różnego rodzaju. Każda baza lotnicza wygląda jak prawdziwa: pas startowy, pola, na których parkują maszyny, hangary i zaplecze techniczne. Wszystkie helikoptery, samoloty, pojazdy kołowe i gąsienicowe są drobiazgowo odtworzone. Oczywiście, również teksturowane i cieniowane. Generalnie najlepiej w tej klasie gier wygląda AH-64D Longbow, ale Mi-24 Hind niewiele mu ustępuje.

Gdyby jeszcze zastosowano fotorealistyczną metodę odtworzenia świata, podobną do tej z F-22 i pozostawiono obiekty takie jakie są, realizm odtworzenia obrazu widzianego przez szybę nie miałby sobie równych.

Już w opisie Apache Longbow zachwycałem się ogniem artylerii plot. Tutaj zrealizowano to jeszcze lepiej. Naprawdę widzisz, że sieją do Ciebie i to nie są żarty. Na tym polu nawet AH-64D i F-22 ustępują.

Dźwięk jest na najwyższym chyba z możliwych poziomie. W tle łopot wirnika, na który nakłada się głos WSO wskazującego cele, gadki innych załóg (okrzyki radości po wyeliminowaniu kolejnego wroga czy informowanie o zestrzeleniu) oraz huk eksplozji, szum odpalanych rakiet, terkot karabinów i działek. Najlepszy w swoim rodzaju.

Muzyka jest nastrojowa – o naprawdę imponującym klimacie. Przepotężne kawałki (niczym do filharmonii) odgrywane są w tle w kolejnych Menu oraz podczas briefingu i debriefingu – fan-



fary po pomyślnie zaliczonej misji i melodie iście pogrzebowe po... Twoim pogrzebie. Trzeba usłyszeć, aby zrozumieć, co mam na myśli.

Wiktor Kozłowski



Digital Integration 1996

Symulator

PC CD-ROM

Grafika: 65%

Dźwięk: 68%

Ogółem: 85%

Deathmatch z komputerem

Witajcie bracia w Quake'u. Na początku wypada się przedstawić. Jestem RooS, najnowszy model współpracownika Gamblera [Witamy w piekle! – Alx], z wieloletnim doświadczeniem frontowym zdobytym w redakcji, która niedawno poległa w ciężkim boju o czytelnika. Niektórzy z Was już mnie znają i wiedzą, że gry 3D, a Quake w szczególności, to mój żywioł. I oby tak zostało...



Prehistoria

Dyskusja na temat Quake'a trwała mniej więcej od chwili pojawienia się drugiej części Dooma. Przez ten czas powstało tyle pomysłów i sugestii na temat wykonania gry, że starczyłoby ich na pięć świetnych produkcji. Niestety, większość okazała się niemożliwa do zrealizowania przy obecnym poziomie wydajności sprzętu.

Do najciekawszych idei należał projekt stworzenia inteligentnego przeciwnika. Takiego, który nie służyłby wyłącznie za mięso armatnie dla weteranów wycieczek po czeluściach piekieł. Stąd było już niedaleko do idei BOT-a, przeciwnika wyglądającego jak wróg w deadmatchu, ale sterowanego przez komputer.

Firma id Software od początku dawała do zrozumienia, że jej nowe dziecko zostanie wyposażone w swój własny język programowania, oparty na C, dzięki któremu będzie możliwe tworzenie na bazie Quake'a zupełnie nowych gier. I dotrzymała słowa. Nie będę się teraz rozwodził nad niuansami kodowania w QuakeC (tak nazwano wspomniany język), bo miejsca brak, nie mówiąc już o umiejętnościach (nie jestem programistą).

QuakeC

W QuakeC można zrobić (prawie) wszystko. Zaczynając od prostych programów, jak Throwing Axe – umożliwiający rzucanie siekierą, czy Inner Circle Trinket – z perspektywy gracza pudełko z kilkunastoma losowo wybieranymi efektami, przez zupełną zmianę reguł i filozofii gry – Capture The Flag albo Team Fortress, niesamowity Grappling Hook (pozwalający na akcje w stylu Batmana – wystrzelenie kotwiczki pod sufit, podciągnięcie się na stalowej lince i zastrzelenie zdziwionego delikwenta), na arcydziele sztuki koderskiej jakim jest Reaper BOT kończąc.

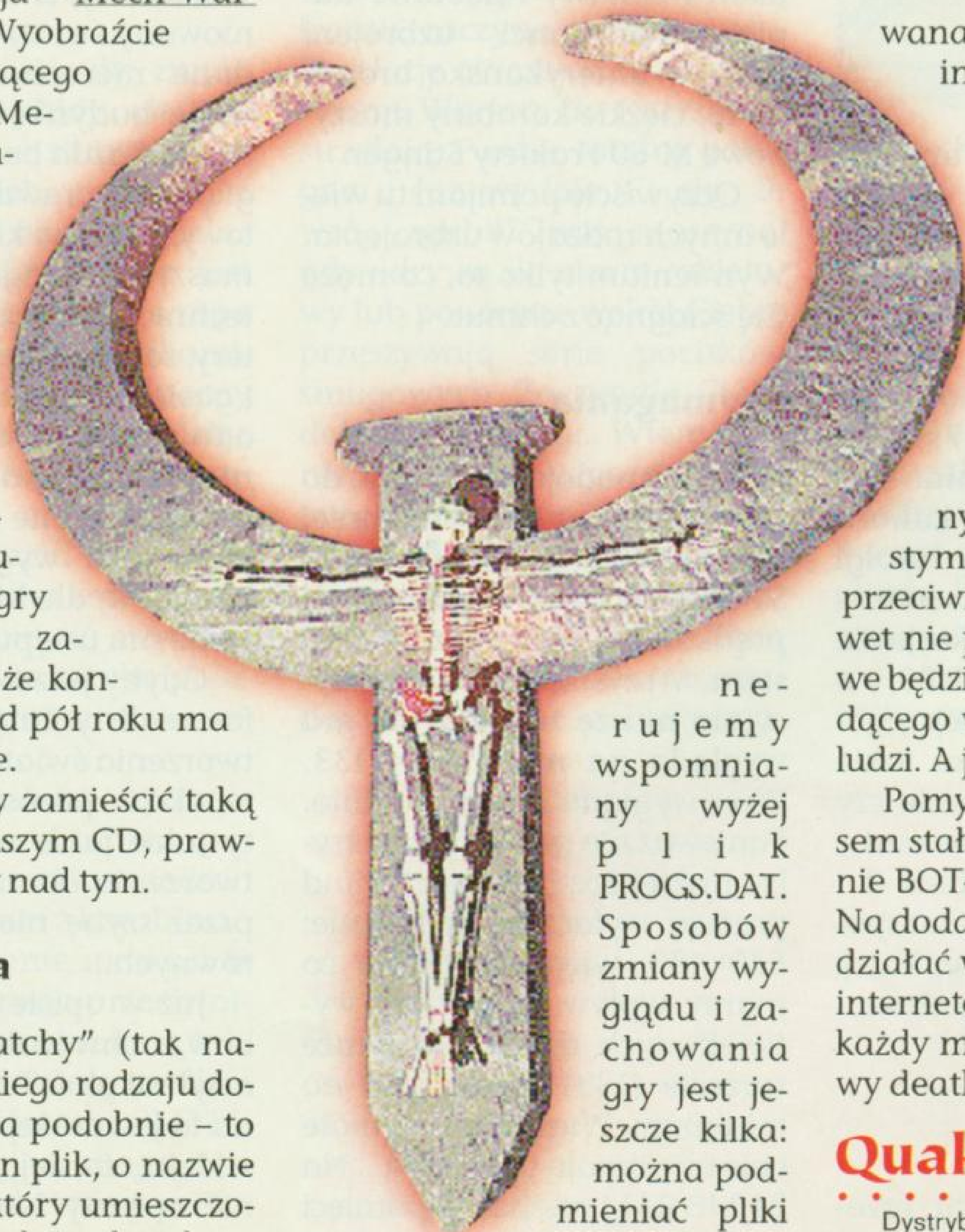
Dużą furorę robi od pewnego czasu Aircraft Beta, pozwalający latać po poziomach małym samolotem i strzelać z rakiet lub działka Vulcan. Ostatni krzyk mody to QSoccer, czyli piłka nożna, oraz zupełna rewelacja – Mech Warrior Patch. Wyobraźcie sobie wyłaniającego się zza rogu Mecha, kierowanego przez Waszego kumpla! Takich dodatków są dziesiątki megabajtów. I to wszystko można zrobić w QuakeC. Engine gry jest tak zaawansowany, że konkurencja już od pół roku ma mokre spodnie.

Miło byłoby zamieścić taką kolekcję na naszym CD, prawda? Pracujemy nad tym.

Wymagania sprzętowe:
486DX4/100, 8 MB RAM, CD-ROM, wszystkie popularne karty dźwiękowe.

Jak to działa

Większość „patchy" (tak nazwiemy wszelkiego rodzaju dodatki) wygląda podobnie – to po prostu jeden plik, o nazwie PROGS.DAT, który umieszczony w odpowiednim katalogu zmienia grę nie do poznania. PROGS.DAT jest skompilowaną wersją kodu źródłowego, zawartego w oryginalnej grze. Pomysłowi hackerzy znaleźli sposób na „wyciągnięcie" z gry większości kodu QuakeC i od tej pory mogli się oddawać przyjemności modyfikowania go. Pozmieniane pliki trzeba później złożyć do kupy za pomocą kompilatora – QCC – dostępnego na kilka platform systemowych; w ten sposób generujemy wspomniany wyżej plik PROGS.DAT. Sposobów zmiany wyglądu i zachowania gry jest jeszcze kilka: można podmieniać pliki *.PAK lub *.MDL i spowodować, że np. przeciwnicy – BOT-y – będą wyglądali jak Arnold Schwarzenegger z filmu „Terminator 2" (włącznie ze startą do żywej stali połową czaszki!). Wśród przeciwników są też podobni do Supermana czy Szkieletora – spójrzcie tylko na screeny.



RoBOT

Jak wspomniałem na początku, idea BOT-a powstała stosunkowo dawno i była inspirowana przez NPC (Non-Playing Character) z internetowych MUD-ów. O tym, że Quake będzie działać w trybie klient–serwer przez Internet wiadomo było od początku. Chodziło więc o stworzenie postaci, która umilałaby grę samotnym, czekającym na pustym serwerze na żywych przeciwników. Nikt jednak nawet nie przypuszczał, że możliwe będzie stworzenie BOT-a będącego w stanie pokonać 95% ludzi. A jednak tak się stało.

Pomysł ewoluował, aż z czasem stało się jasne, że stworzenie BOT-a jest zupełnie realne. Na dodatek, wcale nie musi on działać wyłącznie na serwerze internetowym. Okazało się, że każdy może przeżyć wybuchowy deathmatch, nie mając ani

Quake

Dystrybucja (Quake'a): Techland

Porównanie najpopularniejszych BOT-ów

TM BOT

Pradziad wszystkich robotów. Oparty na postaci Enforcera, chodzi dookoła gracza i włącza się w każdą wymianę ognia (pomaga). Służy głównie do umilania zabawy w grze single-player, chociaż i w deathmatchu miło jest czuć, że nie jesteśmy otoczeni jedynie żądnymi naszej krwi wrogami. Bardzo ograniczona inteligencja.

BG BOT

Przeznaczony wyłącznie do grania w trybie deathmatch. Dość dobry sparring partner, szczególnie dla początkujących graczy. Nie można stopniować trudności gry. Stworzone BOT-y (można ich dodać wiele) mają całkiem śmieszne ksywki oraz własne tekstury – wyglądają jak skrzyżowanie jaszczurki z niedźwiedziem.

Eliminator BOT

To już poważniejsza sprawa. Eliminator wymaga map specjalnie dla niego przerobionych. W Internecie takich poziomów jest bardzo dużo, a program dostarczany jest z poziomami START i E1M5. Zdarzają mu się niekiedy drobne wpadki, jak wskoczenie do lawy albo zablokowanie się w wąskim przejściu, ale mimo to jest wart obejrzenia w akcji. Siła gry – poniżej przeciętnego poziomu graczy spotykanych w Internecie.

Reaper BOT

Ósmy cud świata. Arcydzieło sztuki koderskiej. Program komputerowy, który bez kłopotu pokona 95% ludzi grających w Quake'a. Jak zapewnia autor, BOT nie próbuje przy tym „oszukiwać" (np. dzięki znajomości w każdym momencie pozycji gracza na poziomie) i po wielu godzinach grania (dziesiątkach godzin) jestem w stanie się pod tym podpisać. Kiedy jest mocny – goni, gdy słaby – ucieka. Wzywa na pomoc inne BOT-y. Zupełnie jak człowiek! Co najważniejsze, jego kod jest wciąż rozwijany. Każdy, kto myśli, że jest dobry w Quake'u, niech zagra z Reaperem na trzecim, najwyższym poziomie trudności. Jeżeli wygra, dostanie ode mnie złotą rakietnicę.



skrawka sieci przypiętej do swojego peceta. Wreszcie projekt doczekał się realizacji...

BOT-y dzielą się na dwa rodzaje: przyjacielskie i wrogie. Te pierwsze mają swojego protoplastę w postaci TM BOT-a, który jest czymś w rodzaju zdalnie sterowanego cyborga, kierowanego przez gracza. Drugi rodzaj to po prostu „deathmatchowi" przeciwnicy, starający się za wszelką cenę wykończyć gracza. Ich poziom jest zróżnicowany, dokładniejsze omówienie poszczególnych „modeli" znajdziecie w ramce.

Walka z BOT-em nie różni się wiele od pojedynku z żywym przeciwnikiem. Niedoświadczeni gracze często nie potrafią odróżnić pierwszego



od drugiego. Daje to zupełnie nowe możliwości ludziom nie mającym dostępu do sieci. Doskonałym pomysłem jest gra np. w dwie lub trzy osoby po kabelku NULL MODEM, a przy okazji „odpalenie" na serwerze trzech, czterech (można i dziesięć) BOT-ów. Zabawa gigantyczna. Jeżeli przy okazji zainstalujecie pakiet „Multiskin", każdy bot i każdy gracz będzie mógł zmieniać wygląd (np. na Duke'a Nukem), a wtedy praktycznie nie ma szans na rozróżnienie, kto jest kto. Gra w 6—8 osób daje tysiąc razy bogatsze doznania od nudzącego się po godzinie dwuosobowego meczu, macie na to moje słowo.

Przy okazji warto wspomnieć o dość ważnej sprawie – wymaganiach sprzętowych. Do uruchomienia „Multiskin" potrzeba ponad 8 MB RAM. Poza tym musicie pamiętać, że



każdy BOT jest sterowany przez procesor. Przy tak rozbudowanej sztucznej inteligencji jak w przypadku Reapera, na Pentium 100 z 16 MB RAM i dobrą kartą graficzną można bez dużych spowolnień grać z 3–4 BOT-ami. Potem następuje wyraźne obniżenie prędkości gry. Pamiętajcie o tym.



id Software/GT Interactive 1996

Zręcznościowa

PC CD-ROM

Grafika 89%

Dźwięk 82%

Ogółem 94%

Słowo na niedzielę

W pierwszym odcinku cyklu „Dlaczego Quake jest najlepszą grą na świecie" to już wszystko. Jeżeli chcecie dowiedzieć się więcej, np. jak:

- zmienić się w Lorda Vadera,
- latać w Quake'u samolotem,
- używać miotacza płomieni do podpalania przeciwników,
- stosować „pipebombs" z Duke'a,
- zostać mistrzem deathmatcha...



... piszcie do nas. Ja na teksty o Quake'u czas znajdę zawsze, może tylko zabraknąć miejsca (pismo nie jest z gumy...). [Ale mamy przecież klub 3D – Alx]. Jeżeli jednak zasypiecie Alexa stosowną ilością listów, na pewno zmięknie. [Ja NIGDY nie mięknę – Alx.]

RooS



QUAKE A SPRAWA POLSKA

W ostatnim numerze Gamblera z ubiegłego roku (12/96) ukazał się artykuł Sunridera o Quake'u, w którym autor przyznał grze bardzo wysoką ocenę – 94%. Dla przeciwwagi zamieszczono też dwa głosy przeciwników Quake'a, wytykające programowi rzekome niedociągnięcia i błędy. Niniejszy tekst stanowi próbę polemiki z ich argumentami.

Miło jest prowadzić rzeczową dyskusję i słyszeć przemyślane argumenty. Gorzej, gdy rozmówcy na podstawie fałszywych przesłanek uogólniają wyciągnięte wnioski, co krytykom Quake'a, niestety, zdarza się nader często.

Na początku wyjaśnijmy sobie jedną sprawę: id Software nigdy nie należała do firm zarzucających prasę branżową setkami raportów z kolejnych faz rozwoju projektów, informacjami o liczbie przepracowanych „człowiekogodzin", wypitych puszek coli czy zjedzonych hamburgerów. Więcej – oni o Quake'u nie mówili prawie nic. Z tego właśnie powodu lukę informacyjną wypełnili swymi domysłami obdarzeni wybujałą wyobraźnią dziennikarze, do pary z niecierpliwymi graczami. Konia z rzędem temu, kto udowodni mi, która z obietnic producenta NIE SPRAWDZIŁA SIĘ (pomijając wczesne opowieści Romero, który zresztą między innymi z tego powodu odszedł z firmy). Ja za to mogę sypać garściami przykłady, w 100% zgodne z nielicznymi zapowiedziami.

Po wysłuchaniu setek głosów „za i przeciw" zauważyłem, że 90% zarzutów stawianych Quake'owi można sprowadzić do jednego zdania: „Dlaczego to nie jest Duke Nukem 3D?". Pretensje przybierają czasem żenującą postać, np.: „Dlaczego w Quake'u nie ma Shrinkera, skoro w Duke'u jest?". Tego typu argument nie wart jest nawet chwili zastanowienia. Doskonale spointował to jeden z wielkich świata Quake'a: „Moving back instead of forward seems to me absurd" („Metallica: Eye of the Beholder, And Justice for All").

Duke był grą bardzo dobrą. Skupił wokół siebie grono fanatyków, podobnych w swym zaślepieniu do miłośników Amigi (nawet zakopana sześć stóp pod ziemią będzie dla wielu najlepszą maszyną na świecie). Co symptomatyczne, wielu z tych ludzi jest posiadaczami słabego sprzętu, na którym Duke chodzi dobrze, a Quake wlecze się jak żółw. Czyżby powód skasowania najlepszej gry w historii był aż tak prozaiczny? Panowie, 486 odszedł na emeryturę. Najlepsze gry wymagają najlepszego sprzętu. Jeżeli kogoś nie stać na nowy procesor, niech go nie kupuje, ale niech nie dorabia do tego ideologii.

Zdarzają się pojedyncze głosy krytykujące grafikę Quake'a. Są to jednak rzadkie przypadki – nawet moi drodzy adwersarze nie mogli w tym względzie dojść do porozumienia. Jeden z nich uznał, że (cytuję): „Na ekranie cały czas mamy brudną zielono–brązową bryję", podczas gdy drugi stwierdził: „nie ma co porównywać Quake'a z innymi grami pod względem graficznym..." [z kontekstu wynika, że autor uważa grafikę Quake'a za najlepszą – RooS]. Podobna sprawa z wektorowymi przeciwnikami – według jednego to kartonowe pudła, drugi twierdzi, że wyznaczają drogę, po której w przyszłości powinni kroczyć następcy. I ma rację. Mamy tu do czynienia z pierwszą (chwała Descentowi) generacją postaci 3D w grach FPP (First Person Perspective). Wystarczy postawić obok siebie automat Virtua Fighter I i jego najmłodszego brata, aby zrozumieć, jak będą wyglądały potwory za kilka lat. Powrót do bitmap z Duke'a jest niemożliwy. Postacie „na modłę Quake'a" pojawią się we WSZYSTKICH najbardziej oczekiwanych grach 3D – Jedi Knights, Prey, Unreal, ITS. Rewolucja już się dokonała.

Absolutnym zaskoczeniem było dla mnie przeczytanie o nowej filozofii deathmatcha. Dowiedziałem się mianowicie, że esencją gry w tym trybie są „ucieczki korytarzami wraz z zamykaniem drzwi", „odcinanie odwrotu zdalnie sterowanymi drzwiami", a nawet (uwaga!) „miażdżenie drugiego gracza drzwiami". Teoria, jakkolwiek ciekawa, to jednak nie mająca nic wspólnego z rzeczywistością. Zabawy z drzwiami może i są miłe przez pierwszy kwadrans gry z kumplem po kabelku, jednak w prawdziwym (od 4 do 8 osób, a w przypadku Quake'a 16 i więcej) deathmatchu najzwyczajniej nie ma na nie czasu. Niedowiarki niech spytają Zooltara, jak wyglądały pojedynki (w Duke'a i Quake'a) na Gambleriadzie. Mówię to z perspektywy człowieka mającego za sobą wiele setek godzin spędzonych na anihilowaniu przyjaciół w Doomie (McSon, pamiętasz mnie jeszcze?), Duke'u i oczywiście najlepszym do tego celu Quake'u.

Przy tej okazji warto wspomnieć o jeszcze jednym fakcie. Śledzący losy Quake'a zapewne pamiętają powszechną konsternację wywołaną przez przeciek: mówiło się, że następca Dooma będzie przeznaczony wyłącznie do gry z innymi ludźmi. Deathmatch Only. I tak w praktyce jest. Żaden szanujący się zawodnik nie marnuje czasu na walkę z idiotycznymi potworami. Quake w trybie „single person" można skończyć raz i koniec. Jak przygodówkę.

Wniosek, jaki wypływa z lektury krytyki Quake'a, nie zaskoczył mnie. Ludzie porównujący tę grę do Duke'a i zarzucający jej przy okazji brak interakcji z otoczeniem oraz brak możliwości oglądania kwiatków i niszczenia krzeseł, żyją w innym świecie. Jest to świat trybu Single Player. Tylko tam jest czas na zabawy w liczenie spadających z sufitu kropel i rozbijanie pisuarów. Quake to całkiem inny wymiar, wymiar Deathmatcha przez duże D.

Przeciwnicy gry dość ciekawie reagują na zaprezentowanie im „dodatków" do Quake'a. Pipe bombs, jetpack – „Jak to, przecież to jest tylko w Duke!" Błąd. Grę taką jak Książę można by w całości napisać w wewnętrznym języku programowania Quake. Widząc Teamfortress krytycy zaczynają chwiać się na nogach. Do domu wracają z kłębiącymi się w głowie wątpliwościami: „Może jednak nie powinienem był kasować tej gry po jednym dniu grania? Może te setki tysięcy graczy na całym świecie nie są ślepcami? Może te megabajty dodatków rzeczywiście potrafią zrobić z Quake'a coś absolutnie nowego? Może..."

W chwili gdy czytacie te słowa, dostępny jest już ZA DARMO QuakeWorld. Jest to po prostu plik EXE zastępujący QUAKE.EXE, przeznaczony wyłącznie do grania przez Internet. QWorld przynosi coś, o czym wielu nie ma pojęcia – system rankingowy. Jego zasady są tak rozbudowane, że aż szokujące (wzorem jest system rankingowy Światowej Federacji Szachowej). Na świecie powstały cztery tzw. Master Serwers, rejestrujące wszystkie rozgrywane w Internecie potyczki. Jeden z tych serwerów znajduje się (!) w firmie Intel. Nadeszła nowa era...

RooS

63-405 SIEROSZEWICE
PARCZEW 105

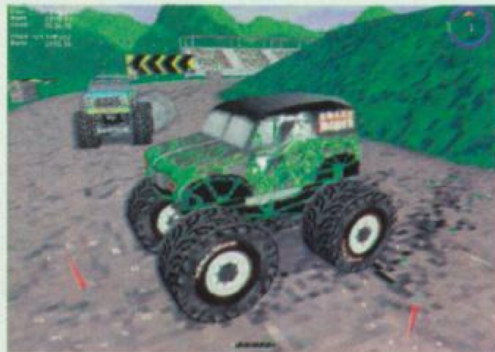


TEL./FAX 064 347813
TEL. 064 348890 W. 112
TEL. 090 344857

Kirk Dabney (kierowca Overkilla): „Ćwicz. Ćwicz. Ćwicz.".

Denis Anderson (kierowca Grave Diggera): „Wszystko, co nie jest pierwsze, w końcu umiera".

MONSTER TRUCK MADNESS



Monster Trucki to pickupy z kołami od traktorów, stanowiące pseudointelektualną pożywkę dla milionów Amerykanów. Historia tak chorego sportu – czy rozrywki, jak kto woli – rozpoczęła się w latach 70. Niejaki Bob Chandler wpadł na pomysł zbudowania samochodu, promującego jego firmę sprzedającą wozy z napędem na cztery koła. A że miał głowę na karku i w domu dostęp do programu AutoCAD, skonstruował w 1974 roku prototyp najsłynniejszego i wzorcowego BIGFOOT-a. W erze „dzieci kwiatów" odważniaczek został potraktowany z pełnym pobłażania zrozumieniem, ale nikt nie uważał tego wozu za coś bardziej potrzebnego od różowej pralki, z wbudowanym kineskopem, czy żółtej łodzi podwodnej. Tak minęło parę lat, Robercik budował następne modele, aż wreszcie ktoś podejrzał, czym zajmuje się on w weekendy. Okazało się, że nie rzuca na tyłach domu piłką do kosza jak grzeczny Amerykanin, ale miażdży stare graty za pomocą swego potwora.

Bill Gates Monster Trucków?

Tak rzeczywiście można nazwać Boba, bo w niedługim czasie jego hobby (trącące perwersją) rozpowszechniło się na całe Stany w postaci „publicznych destrukcji" starych samochodów, a jego nazwisko, na zawsze związane z BIGFOOT, stało się synonimem pomysłowości. O dziwo, przez parę następnych lat gawiedzi wystarczały tego typu zabawy, aż do roku 1987, kiedy po raz pierwszy przeprowadzono konkurs „Drag Race". Od tej pory odbywają się turnieje Monster Trucków, polegające na przejechaniu jak najszybciej danego odcinka bądź całej trasy rajdowej (wozy są modyfikowane, a zasady kolejnych zawodów różnią się kosmetycznymi poprawkami). Najsłynniejsze są jednak, z uwagi na atrakcyjność i „halowość", właśnie wspomniane „Drag Races".

BURNIN' DA WHEELZ!!!

Istnieją dwa rodzaje takich wyścigów: normalne i w „stylu J". Pierwsze polegają na „przewleczeniu" (am. drag) swojej bestii (czyli przeskoczeniu nią) przez rządek ułożonych gęsiego trzech rzęchów. Pomagają w tym dwie rampy i ustawienia przekładni, resorów oraz wcięcie kół. W grze od poziomu średnio za-

Monster Truck Madness

Dystrybucja: Microsoft Polska

Wymagania sprzętowe:

Pentium 75, 8 MB RAM, CD-ROM 2×, wszystkie popularne karty dźwiękowe.







awansowanego o zwycięstwie decyduje też najbardziej pasjonujący element wyścigu – start. Ściślej mówiąc, chodzi o etap ustawiania wozu. Po podjechaniu do pierwszej linii, zbliżamy się do drugiej, tzw. stage line. W zależności od odległości od ostatniej, trzeciej linii określamy ustawienie jako „płytkie” lub „głębokie”. Przy płytkim mamy szansę nabrać prędkości na początku, w przypadku głębokiego – wcześniej znajdujemy się na pierwszej rampie, ale ze stratą prędkości.

Wyścigi w „stylu J” wymagają już drobnego manewru – najpierw przejeżdżamy przez rampę, potem skręcamy do wewnątrz toru i przeskakujemy przez 5 samochodów. Stąd nazwa stylu: trasa przejazdu przypomina odwróconą do góry nogami literę „J”.

A gra na to jak na lato...

Na szczęście tak nie jest. Gra Monster Truck Madness – dzięki wyśmienitej grafice i komentatorowi autentycznych wyścigów, wyprodukowana przez firmę, na czele której stoi osoba równie pomysłowa co Bob Chandler – oddaje klimat prawdziwych widowisk z użyciem Monster Trucków. W przeciwieństwie do rzeczywistości, gra oferuje więcej wrażeń podczas wyścigów długich – choćby dlatego, że możemy wszystko nagrywać i przeglądać z dowolnej kamery.

Nigdy nie jeździłem Monster Truckami (choć po zdarzeniach ostatniej soboty nie dałbym sobie za to głowy uciąć...), ale wydaje mi się, że gra oddała świetnie „ciężar gatunkowy” Monsterów. Mianowicie, podczas długich wyścigów w błocie, szlamie i szarudze dnia codziennego czuje się te 5 ton żelaza, gumy i włókna szklanego. Wystarczy tu jeden zakręt czy bardziej buńczuczna żaba na krawężniku i nabierasz respektu dla prędkości. Jest to

jedyna gra

wyścigowa, w której gloryfikuje się bezpieczeństwo jazdy i kunszt kierowania [No nie wiem. Powiedzmy, że jedna z niewielu. – Alx]. To nie Lotus czy The Need for Speed, gdzie wystarczy wdusić pedał gazu do jądra Ziemi i pokręcić parę razy kierownicą. W Monster Truck Madness czujesz się jak słoń w składzie porcelany – parę kilometrów na godzinę za szybko i już wpadasz w poślizg, dachujesz i lądujesz w rzece albo czyimś namiocie. Zresztą warte uwagi są właśnie takie szczegóły na trasie (mimo że pozornie wydają się zbędne): cysterny, przyczepy kempingowe, namioty, kosze na śmieci, stogi siana, zajęte ubikacje (raz tarzałem po asfalcie klienta uwięzionego w takiej budce, krzyczącego namiętnie: „Zajęte!!!”.), pociągi i wiele innych.

Plusem gry jest też nieograniczona możliwość zjeżdżania z wyznaczonej trasy – co chwila widać ścieżki „na skróty”, zjazdy, rzeczki, ukryte wąwozy prowadzące do zwycięstwa albo do tajnego zebrania „Paramilitarnego Kółka Ponurych Żniwiarzy na sabacie zapoznawczym”. Wiele razy stawka zmieniała się, gdy przemierzyłem jakieś K2 moim Grave Diggerem. To też trzeba podkreślić – w tej grze można się bawić podobnie jak w symulatorach: albo wypełniać misje (w tym przypadku kończyć wyścig), albo podziwiać krajobrazy, grafikę, napawać się widokiem grzęznącego w błocie pupila czy skokami ze wzniesień.

Tak–tyka–zegar

Miałem wielką ochotę podać wskazówki na temat strategii, ale po przejechaniu kilkunastu tras stwierdziłem, że to nie szachy i jak wskazuje śródtytuł (tym, których myśli zbiegły się z odpadami radioaktywnymi wnętrza mojej czaszki), wszystko zależy od czasu. A dodatkowo... przeczytajcie rady zawodowców (patrz ■).

Uniwersalna rada na wyścigi Drag to nastawienie kół i amortyzatorów w pozycji „medium” i przesunięcie szali z przyspieszenia na stronę prędkości. Przy dobrym ustawieniu wozu na starcie (możliwe od poziomu „intermediate”) zwycięstwo masz pewne. Mój rekord na prostym torze – czas 3,96 s.

Rookie to czysta loteria i nadaje się tylko do poznania torów – prawdziwi gracze powinni zaczynać karierę od poziomu średnio zaawansowanego.

Zawsze chciałem mieć takie coś...

Gdy kilka tygodni temu grałem po raz pierwszy w Monster Truck Madness i miałem za zadanie napisać recenzję, nie mogłem się zdecydować na ocenę tej gry. Teraz (patrząc ponownie na całość) myślę, że to bardzo dobry program. Znakomicie zbudowane, pełne szczegółów trasy, ciekawy (choć wciąż ograniczony) komentarz prowadzony przez zawodowca, różnorodność wyścigów, wygodna i ciekawa instrukcja oraz możliwość grania po sieci sprawiają, że MTM to jedna z najlepszych gier samochodowych tego roku.

Wymagania sprzętowe są niestety poważne, bo bez Pentium się nie obędzie, ale przynajmniej wiadomo, dlaczego. Poza tym lepszej promocji tej zabawy nie mogło być – nawet ja, ignorant w dziedzinie samochodów, zapaliłem się do tych potworów po paru dniach.

A na koniec intrygujące pytanie, krążące wśród fanów Monsterów. Jeśli samochody z doczepionymi kołami Terra nazywają się Monster Trucki, to dlaczego ciągniki z kołami Terra nie nazywają się Monster Traktory?

kruk

Wnioski

Myślę, że to bardzo dobry program. Znakomicie zbudowane, pełne szczegółów trasy, ciekawy (choć wciąż ograniczony) komentarz prowadzony przez zawodowca, różnorodność wyścigów, wygodna i ciekawa instrukcja oraz możliwość grania po sieci sprawiają, że MTM to jedna z najlepszych gier samochodowych tego roku.

■ *Eric Meagher* (kierowca Bigfoota): „W żadnym wypadku nie bój się, ani nie daj się zastraszyć. Jedź po zwycięstwo.”

■ *Pamela Vaters* (kierowca Boogie Van): „Zawsze pamiętaj – kiedy jesteś za kierownicą w czasie Drag Race, patrz przed siebie. Jedno drgnięcie dłoni i PRZEGRYWASZ.”



Microsoft 1996

Zręcznościowo–symul.

PC CD-ROM

Grafika: 80%

Dźwięk: 65%

Ogółem: 89%

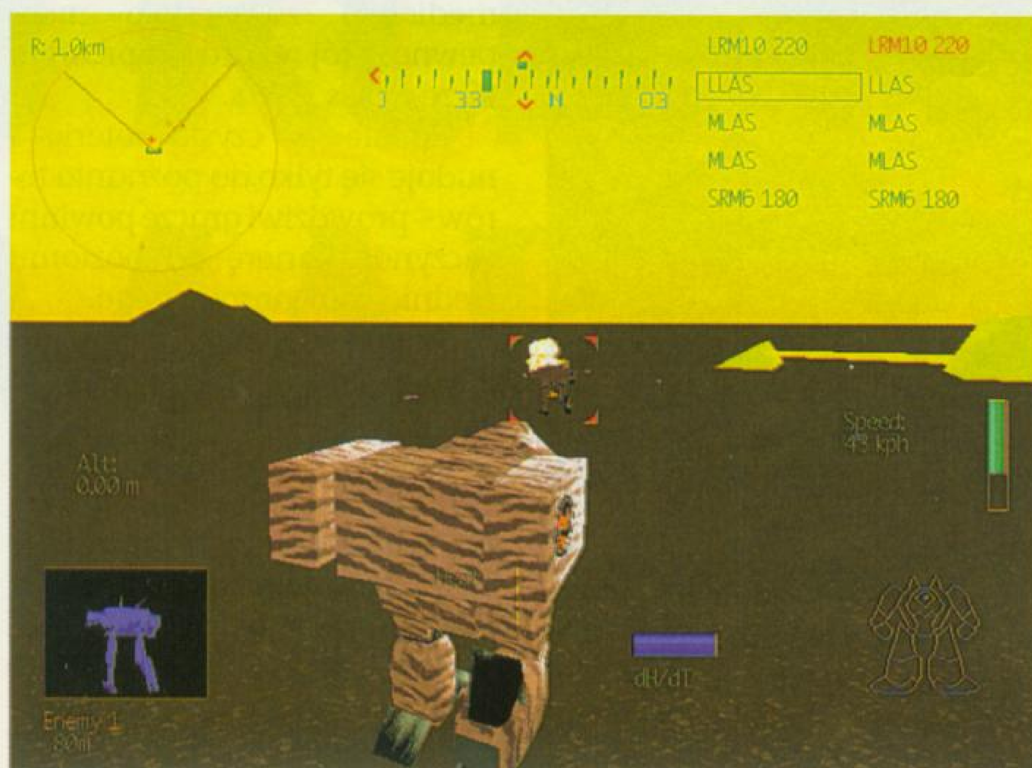
MechWarrior 2:

Oto przypowieść o tym, jak Mech Killer staje się najemnikiem, walczącym dla tego, kto płaci więcej.

„Do prowadzenia wojny potrzeba trzech rzeczy: po pierwsze pieniędzy, po drugie pieniędzy i po trzecie, jeszcze więcej pieniędzy". **Napoleon**

Wstęp

Po wojnie między klanami Wolf i Jade Falcon, po odzyskaniu przez klan Ghost Bears zasobników z genami i zażegnaniu groźby wojny totalnej, przyszedł czas na zarabianie pieniążków. Tym razem nie przystąpiłem do żadnego z klanów, ale zaciągnąłem się do grupy najemników.

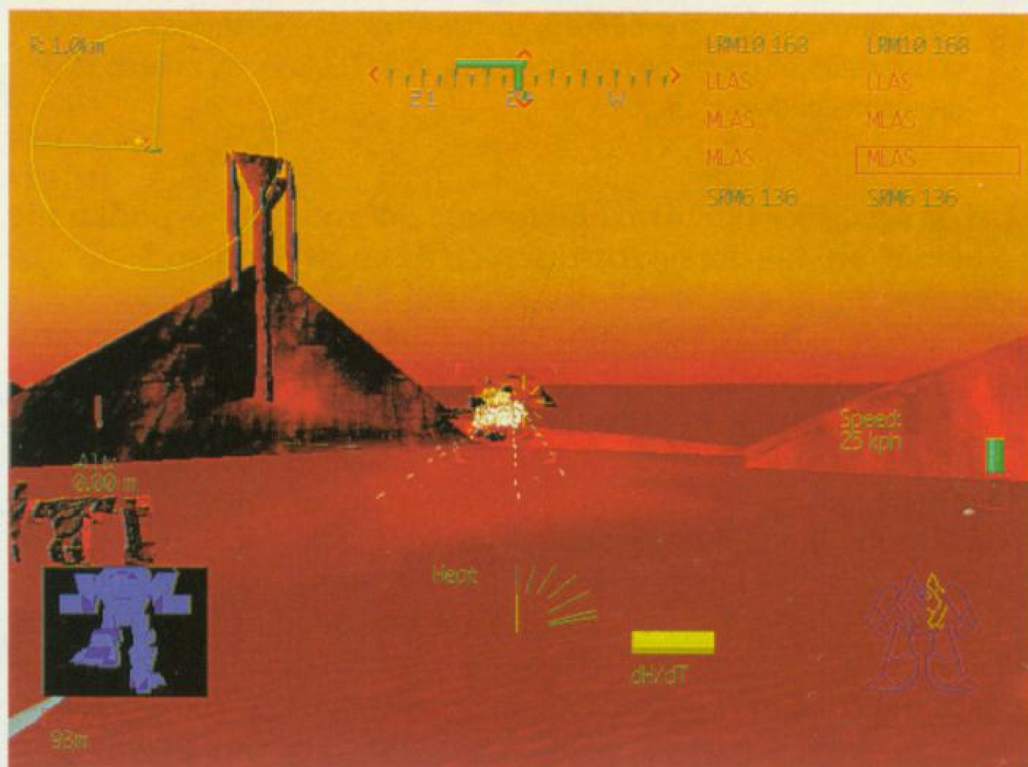


Fabuła

Zasada jest podobna to tej z gry Strike Commander. W bazie masz w komputerze dostęp do ofert, jakie składają najemnikom klany bądź różni inni klienci (np. rebelianci).

Kierując się zdrową zasadą, że gdzie dużo płacą, tam duże jest ryzyko, na początku nie możesz sobie pozwolić na naprawdę lukratywne kontrakty. Spokojnie wybierz kontrakt treningowy, a potem gorzej płatne kontrakty. W przeciwnym wypadku, mając tylko jednego, kiepskiego Mecha co najwyżej... możesz go stracić. To byłby Twój koniec.

Należy pamiętać, że wszystko kosztuje – broń, amunicja, naprawy Mechów, a nawet przezbrajanie ich w inny zestaw broni. Według mnie najlepsza w tej grze jest broń energetyczna: kupujesz ją raz i potem ewentualnie naprawiasz, nie musisz też kupować amunicji (co jest niezbędne w przypadku wyrzutni czy działek). Oczywiście, rakiety LRM są prawdziwym „niezbędnikiem" i bez nich trud zwycięstwa jest nieporównywalnie większy.



Oprócz tego, autorzy nareszcie docenili potęgę opcji Multiplayer. Można grać po kablu, sieci lub przez modem. Multiplayer jest dostępny, gdy gra została zainstalowana pod DOS.

Grałem „na dwóch" i powiem, że to zupełnie co innego niż walka z komputerem. Niejednokrotnie zdarza się, że dwa Mechy stoją obok siebie i... oba zrobią „System shutdown" z przegrzania. Ten, który włączy się pierwszy, obrabia bezkarnie przeciwnika. Nie wystarczy odstrzelenie nogi, gdyż przeciwnik nadal strzela (!). Trzeba walić po kabinie i jak najszybciej posłać wroga do piachu...

Okazuje się, że w czasie „multiplayerowego" pojedynku najlepszym Mechem jest, doskonale znany z wcześniejszych części gry, Timber Wolf. Jego salwy są po prostu zabójcze. Jedynie Atlas jest dla niego przeciwnikiem...

Taktyka walki

pozostała ta sama, co w poprzednich częściach gry (Mech - Warrior 2 i Ghost Bears Legacy). Można z daleka częstować przeciwnika LRM-ami, natomiast w zwarciu najlepiej biegać wokół przeciwnika po okręgu. Wtedy komputer zazwyczaj trafia nas laserami i pociskami z działek. Jego pociski z PPC i rakiety prawie zawsze chybiają. Ja preferuję ogień salwami, co niestety powoduje przegrzewanie się Mecha, ale „lepszy cyc niż nic" – jak mawia mój kolega. Celne salwy wręcz miażdżą wroga. Natomiast ogień z poszczególnych luf, choć nie powoduje niebezpieczeństwa przegrzania, nie wyrządza również zbyt dużych szkód wrogowi.

Sztuczna Inteligencja została znacznie poprawiona. Nawet na najniższym poziomie wróg umiejętnie wykorzystuje możliwość latania i dosyć dobrze manewruje. No i najważniejsze. Nareszcie, gdy odstrzelimy nogę przeciwnikowi, ten „pada na twarz". To jego koniec.

Helikopterki też są dosyć kąśliwe, bo uzbrojone w rakiety. Jeszcze gorsze są Aerospace Fighterу. Piorą równo i do tego wykazują sporą odporność na Twoje aluzje.

Natomiast wszelkie czołgi i inne tego typu paskudztwa są w dobie BattleMechów sprzętem przeznaczonym do egzekucji.

No i najważniejsze. Nawet najbardziej poharatanego Mecha, który „chodzi", można naprawić, natomiast całkowicie zniszczonego trzeba zastąpić nowym, co jest bardzo kosztowne i prawdopodobnie poniżej Twoich możliwości finansowych. Gdy będziesz już zasobny w gotówkę, możesz wynająć pilotów Aerospace Fighter'ów. Wtedy możesz w czasie walki wezwać wsparcie powietrzne. Warto o tym pamiętać.

Dodatkowo trzeba pamiętać, że nie we wszystkich misjach celem głównym jest wybicie wroga do nogi. Czasami trzeba uciekać. Na przykład w

Podsumowanko

Prawie wszystkie zmiany są na lepsze. Lepszy dźwięk, lepszy system komunikacji z graczem i dużo lepsza grafika. Tylko jedno psuje mi dobry nastrój. Sprzęt. Wcześniejsze wersje MechWarriora wykazywały dużo mniejsze zapotrzebowanie na moc procesora. Spokojnie grałem na 486DX2/66, co prawda w lo-res, nie narzekając na płynność. Natomiast tutaj DX4/133 i szybka karta graficzna to mało. Mimo to fanom MechWarriora 2 gorąco polecam tę grę. Znów poczujecie się lepiej, gnojąc frajerów zakutych w przerośnięte zbroje. MechWarrior 2: Mercenaries – to jest to!

MechWarrior 2: Mercenaries

Dystrybucja: Optimus Bis

MERCENARIES

pewnej misji masz na pokładzie jakąś mapę i musisz ją bezpiecznie dostarczyć do Dropshipa, czekającego na jednej z gór. Trzeba ujść pogoni kilku potężnych nieprzyjacielskich Mechów, przedostać się przez most i za pomocą Jumpjetów wskoczyć na górę. Ja ukończyłem tę misję specjalnie skonfigurowanym Dragonem. Najlepiej w ogóle nie wdawać się w walkę, tylko z maksymalną prędkością zdążać do Dropshipa. Aby uniknąć ostrzału można od czasu do czasu „podskakiwać", wykorzystując Jumpjety.

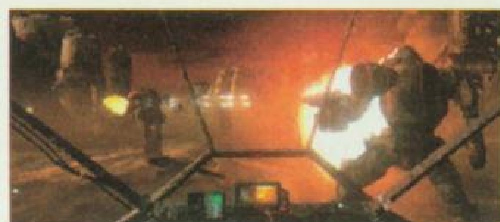
Zbrojownia

Pod tym terminem umieściłem wszystko, co wiąże się z zakupem Mechów i uzbrojenia, naprawą i przekonfigurowaniem pojazdów. Trzeba pamiętać, że większość misji da się ukończyć z Mechami o standardowych konfiguracjach wyposażenia, ale do niektórych, szczególnie tych późniejszych, trzeba specjalnie przygotowywać pojazdy, tak jak bolidy F1 do poszczególnych torów.



W stosunku do gier wcześniejszych najbardziej zmieniło się wartościowanie broni. Autocannony, mimo że dialbo skuteczne, są ciężkie i zużywają sporo amunicji. W obliczu brutalnego zmniejszania się stanu kasy i walki o każde pół tony w udźwigu Mecha, najlepsze są MPLAS (Medium Pulse LASer).

Dlatego moje zmiany polegały na zdjęciu (często) lub zamontowaniu (dużo rzadziej) jumpjetów, zdjęciu Autocannonów i amunicji do nich. Starałem się zawsze mieć co najmniej jeden PPC, kilka średnich laserów (duże są zbyt ciężkie w stosunku do skuteczności) i więcej, niż przewidzieli konstruktorzy Mechów, chłodnic (Heat-coś-tam), nawet kosztem ilości uzbrojenia. Przegrzewanie się BattleMecha to Twój największy wróg. Przy szybkim ogniu salwami to Cię zabije.



Wymagania sprzętowe:

486DX4/100, 16 MB, CD-ROM 2×.

Oczywiście przed wyruszeniem do walki, po zawarciu kontraktu, należy kupić odpowiednią ilość uzbrojenia, amunicji itd., przewidując nie tylko zwykłe zużycie w walce, ale i możliwość zniszczenia przez wroga części Mecha oraz konieczność naprawy starego, a także zamontowania nowego uzbrojenia po bitwie.

Jednocześnie przez cały czas trzeba spoglądać na, lecący w dół na łeb na szyję, stan naszego konta...

Teraz ostatnia rada, którą będziesz mógł wykorzystać dopiero wtedy, gdy staniesz się zasobny w gotówkę... W jednostce zawsze powinieneś mieć jednego małego, bardzo szybkiego Mecha do misji zwiadowczych i „ucieczkowych" (trzeba przeżyć i gdzieś się udać, nie wdając się w walkę) i kilka „potworów" do sprawnego przerabiania wrogich Mechów na złom możliwie najgorszej jakości.



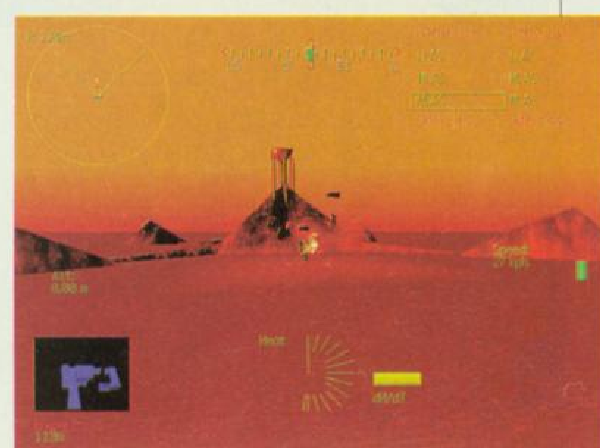
Oprawa programu

jest naprawdę rewelacyjna. Program obsługuje trzy tryby wyświetlania grafiki: 320×200 – da się grać już na P200 (serio, pod DOS tak bywa... choć można grać „już" na DX4-133 z szybką kartą graficzną z dopalaniem 3D), 640×480 – nawet wspomniany P200 może mu nie dać rady i 1024×768 – tego lepiej na żadnym sprzęcie nie uruchamiać. Po co psuć sobie nerwy? Grafika jest po prostu bardzo dobra i tyle. Trzeba samemu obejrzeć. Świat znany z pierwszej i drugiej części gry został poteksturowany, dodano algorytmy light sourcingu. Efekt jest nie najgorszy, choć nie usprawiedliwia tak potwornego spowolnienia gry. Wszystko oczywiście w 256 kolorach, z wszelkimi znanymi bajerami...

Dźwięk jest taki jak we wcześniejszych częściach gry. Mech przemawia do Ciebie ciepłym damskim głosem, czasami dostajesz przez radio wezwania od kumpli lub z centrum dowodzenia – masz się udać tu i tu. Na dobrym poziomie. Natomiast tym, czym MechWarrior przygniatał wszystkie inne symulatory, i nadal zdecydowanie przewyższa, jest doskonała muzyka. Tym razem nieco zmieniono klimat. Do zwykłych, utrzymanych w duchu poprzednich części, kawałków dorzucono cudowne – wzbudzające ekstazę w słuchaczu – motywy metalowe, prawie trashowe. Cool! Tego nie da się opisać, trzeba samemu posłuchać.



Mech Killer the Mercenary





Activision 1996
Symulacyjna
PC CD-ROM
Grafika: 75%
Dźwięk: 97%
Ogółem: 90%

BROKEN SWORD: THE SHADOW OF THE TEMPLARS

W chwili, kiedy piszę ten tekst, na stronach gazet pełno jest informacji o zamachach bombowych w Paryżu i o groźbie wiszącej nad miastem ze strony muzułmańskich terrorystów. Może dlatego tak łatwo teraz wczuć się w rolę turysty, którego wakacje w Paryżu brutalnie przerywa potężny wybuch, o mało nie wysyłając go przed bramę świętego Piotra. Jednak nasz turysta nie zamierza wrócić do słonecznej Kalifornii i opowiadać znajomym przy piwie oraz kiełbaskach, jak to cudem uratował życie z opresji. Amerykanin jest wkurzony – ktoś go omal nie zabił (i to w dodatku niejako mimochodem, przy okazji), a poza tym zobaczył martwą ofiarę zamachu. Wszystko to wywarło na nim takie wrażenie, iż postanowił wziąć sprawę w swoje ręce. Zwłaszcza że francuska policja wycofuje się ze śledztwa i nawet pisma bulwarowe nie chcą się interesować sprawą. W związku z tym nasz bohater odkrywa w sobie żyłkę prywatnego detektywa. A kiedy jeszcze okaże się, że praprzyczyną wszystkich morderstw (bo na jednym się nie kończy) jest tajemnica skarbu templariuszy, rzecz staje się dużo ciekawsza. Przypomnieć wypada (w grze mamy zresztą krótką wstawkę popularnonaukową), iż templariusze należeli do elity finansowej średniowiecza i właśnie bogactwo było przyczyną oskarżenia ich o herezję oraz satańskie praktyki. Jeżeli więc udałoby się połączyć przyjemne z pożytecznym i zostać bohaterem w zamian za sporą gotówkę...





Broken Sword moglibyśmy nazwać typową grą przygodową, gdyby dało się jednoznacznie stwierdzić, co uważamy za typowe. Ponieważ jestem człowiekiem leciwym (niejedne śniegi przeżyłem!) i moja pamięć sięga nieco dalej niż do poprzedniego sezonu, to za standardową grę przygodową uważam taką, której sens polega przede wszystkim na prowadzeniu dialogów z napotykanymi postaciami. Natomiast gry wymagające przekładania dziesiątek dźwigni czy rozwiązywania mniej lub bardziej idiotycznych puzzli trudno chyba nazwać przygodówkami.

Scenariusz i dialogi to właśnie główne zalety programu. Broken Sword to gra dla estetów o wysublimowanej inteligencji (jak niżej podpisany), a nie miłośników rozwiązywania krzyżówek. W Broken Sword trzeba grać powoli i ze smakiem, a nie pędzić na łeb na szyję od jednej zagadki do drugiej. Część zachodnich recenzentów zarzucała Broken Sword, iż jest grą zbyt logiczną i pozbawioną dozy szaleństwa. Rzeczywiście, nie musimy w niej np. szukać szmaty w pewnym mieście, maczać jej w kotle zupy w innym mieście, po czym udawać się w kilkusetkilometrową podróż, aby przygotowanym tamponem zatkać łódź przedziurawioną kulą armatnią. Powyższy przykład dotyczy sympatycznej skądinąd gierki Touche, ale dość dobrze oddaje tendencję „odrealniania” przygodówek.

Broken Sword nie jest, rzecz jasna, grą o żelaznej logice. Takiej przygodówki nie

Wnioski

Nie sądzę, aby Broken Sword stał się wydarzeniem na rynku gier przygodowych. Gra jest na tyle prosta, iż w Internecie nie będzie na jej temat zagorzałych dyskusji, podawania rad itp. (a to szalenie napędza koniunkturę). To na pewno celowy i świadomy wybór autorów. Są w końcu dwie drogi: zaprezentowana przez twórców np. gry Discworld – mówiło się, iż osoby, które ukończyły grę samodzielnie można policzyć na palcach jednej ręki (niżej podpisany kończył ją z rozwiązaniem w dłoni, co jest oczywiście godne ubolewania, ale typowe) i właśnie ta, z którą mamy do czynienia w Broken Sword. Ja opowiadam się za drugą opcją i produkt tandemu Revolution–Virgin polecam każdemu, kto pożąda dobrej, bezstresowej rozrywki.



Broken Sword
THE SHADOW OF THE TEMPLARS

Revolution/Virgin 1996
Przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 81%
Dźwięk: 75%
Ogółem: 85%





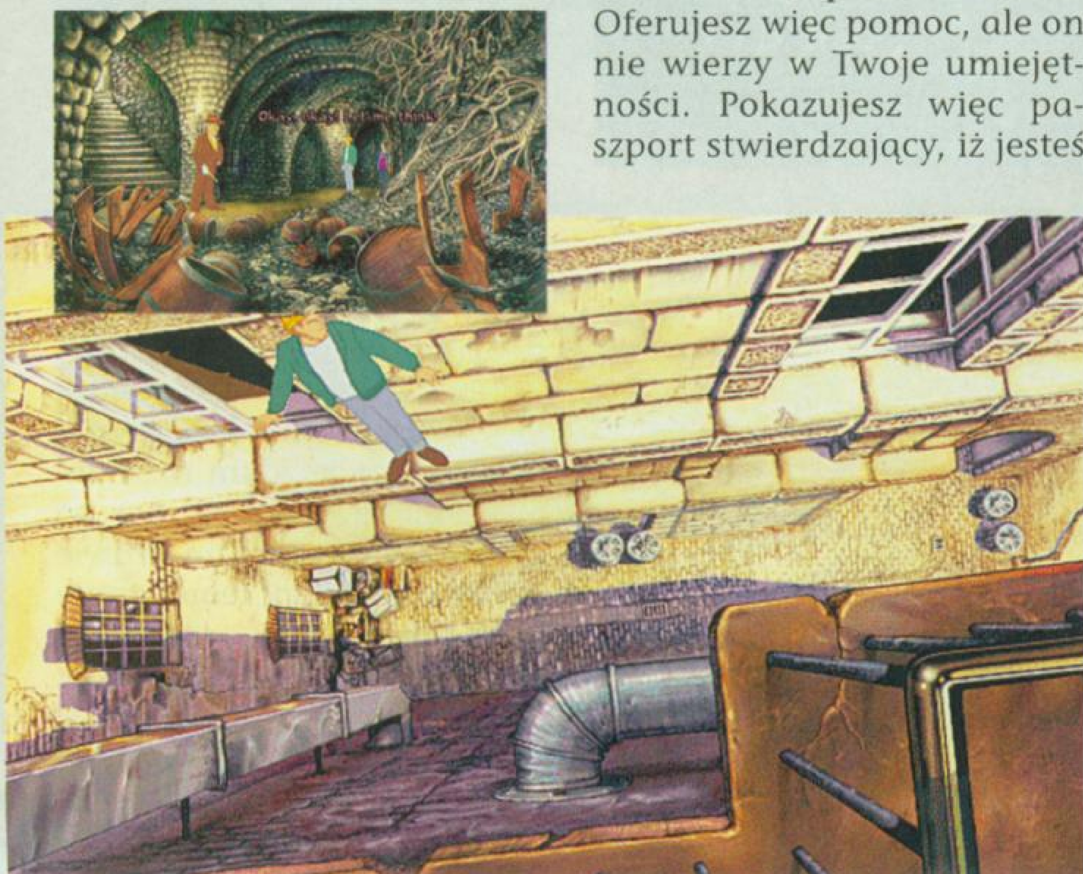
SWORD: THE TEMPLARS



Wymagania sprzętowe:

Pentium, 20 MB HDD, CD-ROM 2×, karta dźwiękowa.

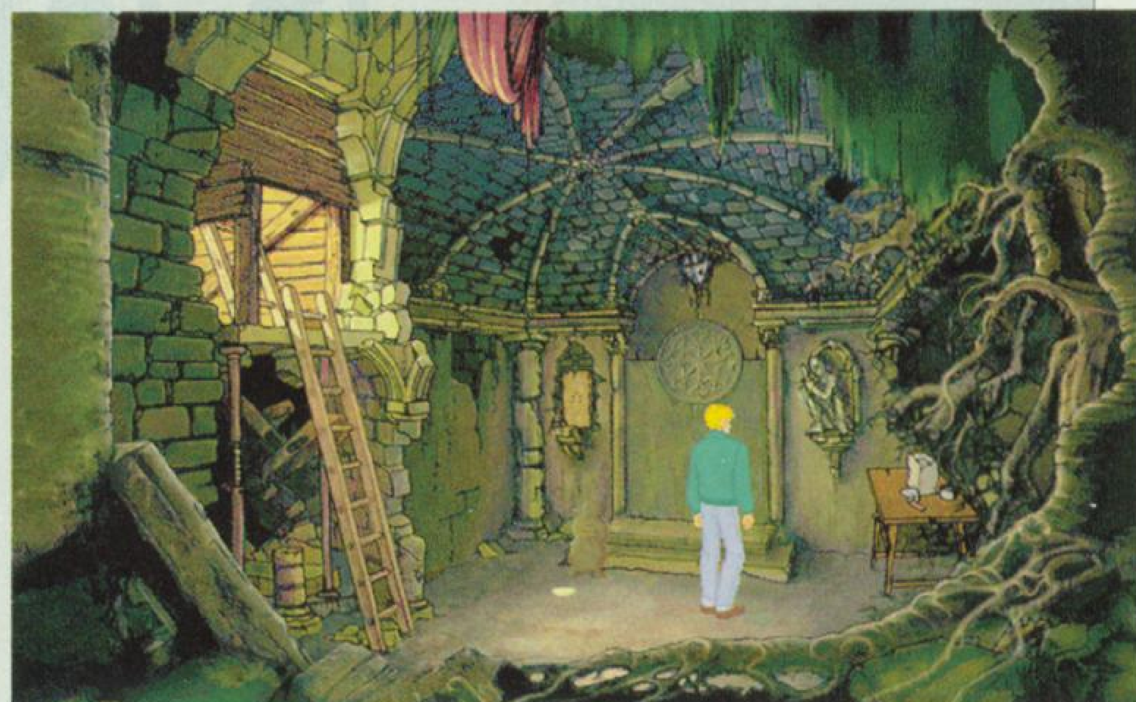
ma i nie będzie, póki nie zostanie stworzony „symulator życia", w którym w każdej



chwili moglibyśmy wybierać różne ścieżki rozwoju akcji [a to byłaby RPG, a nie przygodówka – Alx]. Nie oznacza to, że w Broken Sword nie znajdziemy zagadek logicznych, polegających na skonstruowaniu jakiegoś przedmiotu czy wykorzystaniu go. Ale te zadania nie dominują w grze, a poza tym są na tyle proste, że każdy po krótszej czy dłuższej chwili namysłu (to, wiecie, rozumiecie, zależy od IQ) powinien sobie poradzić.

Pozwolę sobie podać przykład przeprowadzenia pewnej akcji, dość charakterystycznej dla „konstrukcji myślowej" Broken Sword. Oto pewien pijaczek w knajpie wyjmuje co chwila z kieszeni kawałek drutu. Można mu go odebrać tylko w momencie, kiedy jest zajęty kichaniem (robi to dość obrzydliwie). Barman nie chce Cię wpuścić na zaplecze, więc zakręcasz mu dopływ piwa do beki. Kiedy zamawiasz kolejkę ten jęczy, iż znowu coś się popsuło i nie może Ci podać kufelka. Oferujesz więc pomoc, ale on nie wierzy w Twoje umiejętności. Pokazujesz więc paszport stwierdzający, iż jesteś specem od urządzeń elektrycznych, zdajesz „egzamin" naprawiając zmywarkę do naczyń (tu wykorzystujesz drut), po czym zyskawszy zaufanie barmana wchodzisz na zaplecze.

Ostatnio coraz częściej się zdarza, iż autorzy gier przygodowych próbują zachwycić nas dziesiątkami filmów animowanych i graficzno-dźwiękowymi bajerami. Cóż, jak się nie ma pomysłu na dobry scenariusz, to trzeba czymś skusić ogólnoświatowe lamerstwo. Ale nie dajmy się nabrać na szklane paciorki. Broken Sword nie próbuje nas omamić ani oszukać. Grafika jest prosta, estetyczna i w gruncie rzeczy bardzo dobra. Dźwięk nie „wykracza poza średnią strefę stanów średnich", z jednym wyjątkiem: rewelacyjnie przygotowano dialogi! Postaci mówią z akcentem charakterystycznym dla kraju, z którego pochodzą, co



zresztą czasem bywa dość uciążliwe (ten irlandzki akcent!), ale częściej dowcipne. Widać też, iż do pracy zaangażowano zawodowych aktorów – miejmy nadzieję, że stanie się to też regułą przy rea-



lizacji polskich gier. Bo amatorstwo bywa zabawne tylko do czasu, kiedy nie trzeba za nie płacić.

W Broken Sword zastosowano system dialogowy polegający na wybieraniu w czasie rozmowy odpowiednich ikonek oznaczających przedmiot czy też osobę, na temat której chcemy porozmawiać. Jest to system bardzo wygodny, choć z początku może nieco dezorientować (czasem dopiero w trakcie zadawania pytania zdajemy sobie sprawę, o co naprawdę pytamy). Osobom, z którymi się spotykamy należy również pokazywać przedmioty będące w naszym posiadaniu. Często wtedy właśnie uaktywnia się następna opcja dialogowa. Musimy również pamiętać, aby znalezione przedmioty uważnie badać. Informacje, uzyskane przy ich oglądaniu, można wykorzystać w dialogach. Celem rozmów nie jest tylko i wyłącznie „popchnięcie" akcji. Rozmowa ma wprowadzić w atmosferę świata gry, przedstawić różne typy ludzkie, podać informacje, które nie będą przydatne w praktyce, ale pozwolą lepiej „wczuć" się w odgrywaną rolę. To bardzo ważne zarówno w programach przygodowych, jak i role-playing, abyśmy nie zastanawiali się nerwowo nad tym, jak wykorzystać przedmioty (i dopasowywali je metodą prób i błędów), ale starali się żyć Przygodą, uczestnikami której jesteśmy.

Jacek Piekara





PS Pełne rozwiązanie gry publikujemy w Tete na str. 53.

Broken Sword: The Shadow of the Templars

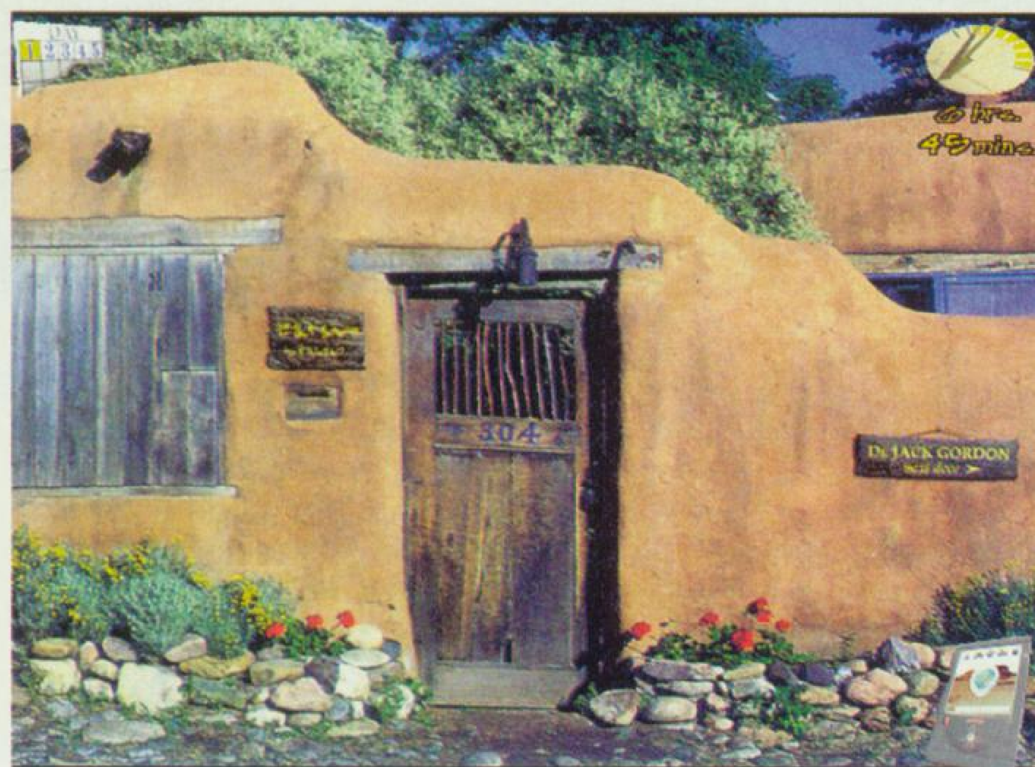
Dystrybucja: IPS Computer Group

Elk Moon Murder

Może ktoś jeszcze pamięta serię gier pod wspólnym tytułem Virtual Murder. Nie? No więc przypomnę, że chodzi o ciąg gier quasi-przygodowych, w których wcielasz się w detektywa i rozwiązujesz zagadki kryminalne. Wszystkie części były autorstwa pani Shannon Gilligan (podobnie zresztą jak scenariusz do Elk Moon Murder). Seria Virtual Murder wyróżniała się dosyć swoistym interfejsem i specyficznym klimatem. Słowem, była to rozrywka dla ograniczonej grupy graczy. Elk Moon Murder jest „spadkobierczynią" doświadczeń zdobytych przy produkcji owej serii. Stanowi zarazem pierwszy odcinek nowego cyklu gier detektywistycznych, pod tytułem Santa Fe Mysteries.

A to pech

Było sobie małe, spokojne miasteczko. A w miasteczku mieszkała Anna Elk Moon, pół – -Indianka zajmująca się dziełami sztuki i ogólnie poważana w okolicy. Pewnego wieczoru ktoś włamał się do jej mieszkania i poczęstował ją kawałkiem ołowiu. Małe, spokojne miasteczko nagle przestało być spokojne. Zaczęło się wielkie Śledztwo. Nieszczęśnikiem, któremu w udziale przypadło wyjaśnienie zagadki jesteś, oczywiście, Ty. Do pomocy masz jednego z miejscowych policjantów, Indianina o imieniu John Night Sky, który dobrze się orientuje w miejscowych stosunkach, a przy okazji ma więcej talentu do dyskutowania niż Ty. Na rozwiązanie sprawy masz 5 dni. Jeśli nie zdążysz, czeka Cię zmiana miejsca pracy w trybie przyspieszonym.



Oprawa

Elk Moon Murder używa tego samego engine'u co Spycraft. No, może leciutko zmienionego. Tak więc przez większość gry mamy statyczne tła w wysokiej rozdzielczości (zrobione zresztą bardzo ładnie). W momencie, gdy dzieje się coś ciekawego (gdy z kimś rozmawiasz) odtwarzane są filmy w okienku – zrealizowane, trzeba przyznać, bardzo fachowo. Gra aktorów jest zadowalająca, płynność animacji również. Jedynym mankamentem jest fakt, że filmiki są z przeplotem. Grając w Elk Moon ma się wrażenie, że firma Activision, podobnie jak wcześniej inne firmy, wypracowała sobie wreszcie uniwersalną formułę na przygodówkę i od tej pory każda następna produkcja będzie przypominać poprzednie. Nie, żebym był przeciwny rozwiązaniom prezentowanym w grze, lecz po pewnym czasie taki stan rzeczy staje się odrobinę nudny – można z góry przewidzieć, jak będzie wyglądała następna gra danej firmy.

Podobnie jak w Spycraft, do pomocy mamy PDA (Personal Digital Assistant), czyli urządzenie, za pomocą którego możemy kontaktować się z innymi i prowadzić notatki na temat sprawy. Ze względu na odmienny charakter gry, PDA ma tu trochę inne funkcje niż w Spycraft. Przede wszystkim, służy do prowadzenia akt podejrzanych – po każdej rozmowie możesz wprowadzić do pamięci dane uzyskane podczas przesłuchania (a więc np. oznaczyć osobę jako podejrzaną, zanotować jej powiązania z ofiarą i ewentualnie określić motywy działania). Oprócz tego PDA służy do komunikowania się z innymi policjantami. Dzięki niemu możesz zamówić raporty i badania laboratoryjne dowodów, tą drogą też dostajesz wiadomości od współpracowników. Wreszcie, dzięki temu poczciwemu urządzonku masz dostęp do kartotek policyjnych, w których możesz sprawdzić dane interesujących Cię osobników.

I jeszcze może kilka słów o dźwięku. Podkład muzyczny jest bardzo dobry. Jakość wypowiedzi lektorów wysoka, co nie zmienia faktu, że niektóre kwestie trudno zrozumieć ze względu na akcent, z jakim mówią postacie.

The Elk Moon Murder

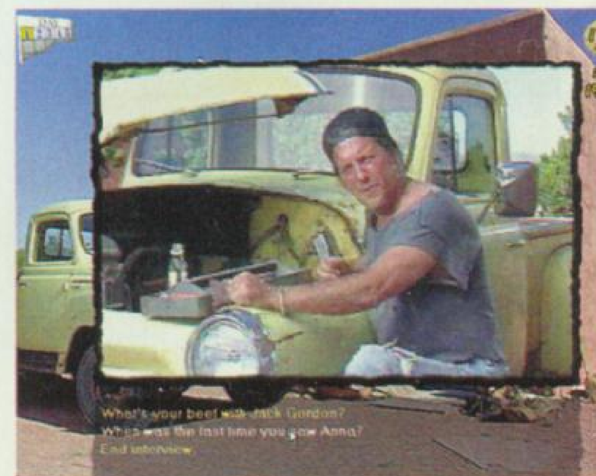
Activision 1996
Przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 84%
Dźwięk: 78%
Ogółem: 50%

Wymagania sprzętowe:

486DX2/66, 8 MB, CD-ROM 2×, karta dźwiękowa.

Kryminał...

Grając w Elk Moon Murder ma się wrażenie, że autor scenariusza trochę przesadził. Podczas pierwszych trzech dni śledztwa poznajemy kilkunastu podejrzanych (no, może nie wszyscy są od razu podejrzani, ale w każdym razie zamieszani w sprawę). Już po chwili okazuje się, że prawie każdy z nich miał teoretycznie jakiś powód, aby „sprzedać" Annie kulkę. A to zazdrosny mąż, a to zazdrosny były mąż,





Elk Moon Murder

Dystrybucja: MarkSoft









a to zazdrosna była żona obecnego męża, poza tym kilku osobników sprawiających wrażenie czyhających na drogocenną wazę, którą posiadała Anna. No i jeszcze, oczywiście, zwolniony ogrodnik. Do wyboru, do koloru. Jak tylko zaczniesz badać sprawę okaże się, że większość z przesłuchiwanych kręciła, podawała fałszywe alibi i ogólnie – opowiadała bajki.

Trochę tego wszystkiego dużo jak na jedno małe miasteczko. A przy okazji odniosłem wrażenie, że w grze zbyt mało jest sytuacji (rozmów, animacji itp.), naprowadzających gracza na właściwy trop. Gra się w zasadzie w ciemno – niezwykle trudno w trakcie gry jednoznacznie wytypować kogoś na mordercę. Przeważnie po każdej rozmowie (lub zbadaniu nowego dowodu) wydaje Ci się, że to właśnie ta osoba musi być zabójcą. Aż do następnej rozmowy... Jak już taki sam, zmieniać można tylko kolejność zadawania, co nie wpływa praktycznie w żaden sposób na przebieg rozmowy). Wszystkie teksty są czytane przez lektorów, momentami ciężko zrozumieć, o co chodzi. Postacie mówią bowiem slangiem, często ze specyficznym akcentem. Jeżeli ktoś nie zna bardzo dobrze angielskiego, niech nawet nie próbuje grać – będzie się po prostu nudził. W EMM nie ma prawie wcale akcji i bez zrozumienia rozmowy z podejrzanymi nie ma szans, by cieszyć się grą. Pod-





narzekam,

to pomarudzę jeszcze trochę. Zacznę od najważniejszego zastrzeżenia, jakie mam do tej gry, a mianowicie jej niesamowitej wręcz schematyczności. W kółko to samo: jedziesz do czyjegoś mieszkania, kilka minut rozmowy, potem wypełniasz papierki i od nowa. Po jakimś czasie masz wrażenie, że oglądasz film i tylko od czasu do czasu klikasz myszą na odczep. Cała interaktywność polega na wybieraniu miejsc, w które chcesz pojechać i kolejności pytań, które zadajesz (co gorsza, zestaw pytań jest zawsze

sumowując: wyżej wymienione cechy wpływają raczej niekorzystnie na grywalność, przez co ocena końcowa została tak radykalnie obniżona.

Wymagania

gry nie są zbyt duże. W wersji dosowej jakikolwiek 486DX powinien wystarczyć. Wskazana przyzwoita karta graficzna i w miarę szybki CD-ROM. No i oczywiście karta dźwiękowa – bez niej gra nie ruszy.

Frogger

Sprawa zamknięta

Wyjątkowo nie podaję gotowego rozwiązania gry. Wynika to z faktu, że ona praktycznie przechodzi się sama i szkoda miejsca na rozpisywanie się. Obojętnie co będziesz robił, czas w grze leci i prędzej czy później (przeważnie prędzej, jeśli coś skopiesz) czeka Cię takie lub inne zakończenie. Większość z nich jest oczywiście przedwczesna i niezbyt udana. Odnalezienie prawdziwego mordercy pozostawię Wam. Na koniec chciałbym stwierdzić, że gra nie jest nadzwyczajna, a już na pewno nie jest efektowna. Tylko dla amatorów gatunku i to dobrze znających angielski.

ALIEN INCIDENT



Gra widziana obiektywnie



Czapeczka baseballisty, luźne ciuchy (w tym bluza w stylu wdzianka pątnika i dżinsy), ciało i mózg nastolatka oraz mnóstwo zwariowanych pomysłów – to krótka charakterystyka Bena, bohatera gry Alien Incident. Młodziakowi porywają wuja. Kto porywa? – zapytacie. Ano, tytułowe „Alieny". Kolorem i rysami swoich



śmiesznych pysków Obcy przypominają duszka zwanego Casper, z tą drobną różnicą, że mają bardziej pękate brzuszki i niemiłe charaktery. Rządzi nimi zielony, żabowaty i niezwykle zły jegomość [tylko bez skojarzeń! – Frogger], [tylko bez skojarzeń! – Alx]. Ma paskudny styl bycia (tak samo jak i facjatę), a gdy ktoś nazywa go Bossem reaguje rączej impulsywnie, co zwykle pociąga za sobą unicestwienie paru Obcych. Wuj zostaje porwany, ponieważ Aliens wiedzą, że to on jest odpowiedzialny za teleportację ich statku z odległej galaktyki w pobliże Ziemi. Sądzą więc (i tu się mylą), że potrafi on ten proces odwrócić. Prawda jest taka, że wuj nie ma zielonego pojęcia jak sprowadził przybyszów – pamięta jedynie, że w trakcie ostatniego eksperymentu w laboratorium uderzył piorun.

Ben musi uwolnić wujka z rąk porywaczy, a my mamy mu w tym pomóc. Zadanie jest o tyle trudniejsze, że po-





Weź linę. W koszu na śmieci znajdziesz kartkę – przeczytaj ją. Idź do kuchni. Weź zapałki i chleb. Przeczytaj informację, zapisaną na drzwiach lodówki. Otwórz lodówkę, wyjmij eliksir wzrostu. Znajdź łom i bezpiecznik. Wróć do laboratorium. Wyważ łomem klepkę w podłodze i włóż brakujacy bezpiecznik. W holu przeszukaj fartuch. Wejdź po schodach na górę. Przy każdej czynności, jaką wykonujesz na roślinie, czytaj ulotkę z jej nazwą. Wylej na nią eliksir, następnie użyj łomu, aby oderwać dynię. Wejdź do pokoju po prawej stronie. Weź walkmana i młotek. W szafce znajdziesz kasetę wideo.

Wejdź do pokoju po lewej stronie. Poszukaj w ciemnościach włącznika lampy. Pod poduszką jest mały klucz. Otwórz szufladę, przeczytaj kartkę i weź pilota. Wejdź do pokoju, znajdującego się pośrodku, używając małego klucza. Popchnij jedną z półek. Otwórz sejf, korzystając ze stetoskopu. Weź klucz i dyskietki. Wróć do laboratorium. Wsuń dyskietkę do tostera. Skorzystaj z monitora i ustaw windę u góry. Wejdź do pokoju, gdzie było ciemno, otwórz szafę i wejdź do niej. Weź baterię i włóż do pilota. Przywiąż linę do haka. Windą pojedź na górę. Pilotem kliknij na drzwi w holu i telewizor (wcześniej wsuń kasetę do VCR). Weź strzałę, radio, kasetę i nożyczki, te ostatnie musisz stępić na dyni. Wróć tam, gdzie przywiązałeś linę i zjedź po niej.

Po kilku animacjach pojawisz się w piwnicy. Weź niebieską kartkę, naciśnij dźwignię i przycisk. Skorzystaj z drabiny. Idź na cmentarz. Przeczytaj napisy na pomnikach i porozmawiaj ze statuą. Znajdź hipisa i wymień walkmana na grę. Idź na zachód, tam zobaczysz teleportującego się Aliena. Dalej w tym samym kierunku spotkasz Yodie'go. Pogadaj z nim, a potem daj niebieską kartkę, radio i grę. Każe Ci poczekać. Wróć do wyjścia z piwnicy. Wejdź do willi i z laboratorium zabierz bezpiecznik. Pójdź na zachód od willi. Podpal fajerwerki znalezione w skrzynce pocztowej. Idź do sklepu z antykami, za strzałę otrzymasz kombinezon nurka. Wróć tam, gdzie podpaliłeś lont. Sluggs da Ci klucze do obserwatorium. Wróć do Yodie'go.

W dziupli obejrzyj wszystko dokładnie. Chleb daj papudze i weź teleporter. Idź do obserwatorium. Popatrz na obraz a następnie włóż bezpiecznik (jeżeli nie masz go ze sobą, to jest w laboratorium). Włącz zasilanie i skorzystaj ze schodów. Pociągnij dźwignię i popatrz przez teleskop. Włącz komputer, włóż dyskietkę do stacji. Kliknij myszą na teleporter, aby odłączyć grę. Włóż ją do slotu pod komputerem. Naciśnij przycisk monitora. Nagraj współrzędne statku kosmicznego. Wyjmij grę i połącz ponownie z radiem. Idź na cmentarz, figurce powiedz „Look! A blueberry!". Użyj skafandra i za pomocą jednego z kluczy otwórz szkatułę – następny klucz?!

Wypłyń, otwórz drzwi i zejdź po drabinie. Naciśnij przycisk – maszyneria się zatrzyma. Wyjdź i przesuń dźwignię po prawej stronie ekranu. Zanurkuj ponownie i przepłyń przez wirnik. Teraz trzeba się uzbroić w cierpliwość i znaleźć kotwiczkę ze sznurem (obok szkieletu, gdzieś w górnej, prawej części labiryntu) a potem drugie wyjście (lewa część labiryntu). Przyczep kotwicę do barierki i przejdź. Gdzieś po prawej stronie jest komnata, w której ukaże Ci się „duch" i poda numer telefonu. Gdy znajdziesz się na cmentarzu, udaj się do budki telefonicznej. Podłącz teleporter do kabli obok budki, podnieś słuchawkę i wykręć otrzymany numer. Na statku obejrzyj posiadaną dynię (?!). Idź w lewo, aż dojdziesz do drzwi, których nie umiesz otworzyć. Wróć do śpiącego strażnika i zabierz jego kartę. Użyj jej do otwarcia drzwi. Pojawi się 5 kolumn odpowiadających poziomom 1–5.

Pojedź na poziom 3. i idź w prawo. Naciskaj przysisk i zbieraj bilety, aż się popsuje maszyna. Idź na poziom 4. Strażnikowi powiedz, że Boss chce go widzieć. Porozmawiaj z więźniami. Wychodząc weź kartę, którą zapomniał wyjąć ze slotu strażnik. Idź na poziom 1. (nowa karta). Powiedz technikowi, że jesteś jego pomocnikiem – da Ci pisemne upoważnienie. Idź do Bossa. Pokręć się po poziomie 3., aż symbol na ścianie będzie właściwy i weź pierścień. Idź na poziom 4. Użyj pierścienia na monitorze LCD i zapamiętaj hasło. Idź na poziom 3., skorzystaj z konsoli i karty strażnika, aby uwolnić więźniów (przewiń na poziom 38 i naciskaj przyciski, aż jakiś zadziała). Teraz możesz iść po rodzinkę.

Tymoteo

Wymagania sprzętowe:

486DX33, 4 MB RAM, CD-ROM 2×.



Alien Incident

Dystrybucja: LiComp

no jeśli chodzi o możliwości komputera (486 SX wystarcza spokojnie), jak i gracza (prze-



Podsumowanie

Alien Incident na pewno nie fascynuje, ale za to ma bardzo poważny atut, jest bardzo śmieszna i sympatyczna. Od komputera wstaje się w dobrym humorze. Dowcip jest w większości sytuacyjny, bawi więc wszystkich bez względu na wiek. Jeżeli macie ochotę wcielić się w postać walniętego nastolatka i przeżyć wesołą przygodę, która nie męczy i nie zabiera zbyt wiele czasu, to zachęcam gorąco.

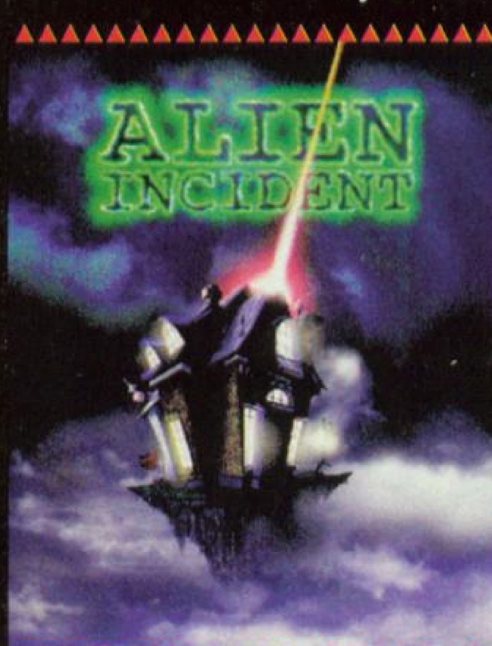
rwanego uwięziono na orbicie, w statku kosmicznym Obcych.



Gra postrzegana subiektywnie

Każdy już oczywiście zauważył, że scenariusz jest banalny. Do rozbudowanych też nie należy. Akcja toczy się na Ziemi i w pojeździe kosmicznym. Alien Incident jest łatwą grą, którą przechodzi się szybko i przyjemnie. Polecam szczególnie młodszym fanom przygodówek (choć oczywiście żadnych ograniczeń wiekowych nie ma). Interfejs, zbudowany podobnie jak w większości przygodówek, został przez autorów nieco uproszczony, co według mnie wyszło mu na dobre. Grafika (w tym i animacje) nie jest zbyt fascynująca (lo-res, 256 kolorów, podobna do tej z Big Red Adventure), ale za to bardzo dowcipna (sceny rozmów Obcych z Bossem naprawdę mnie rozbawiły). Muzyka bardzo dobrze oddaje klimat przygody. Melodyjki są dobrej jakości i jest ich wiele. Natomiast użyte sample, moim zdaniem, mogłyby być lepsze. Wymagania hardware'owe są niewielkie, zarówno jeśli chodzi o możliwości komputera (486 SX wystarcza spokojnie), jak i gracza (przeciętna inteligencja i średnia znajomość angielskiego).

Tymoteo

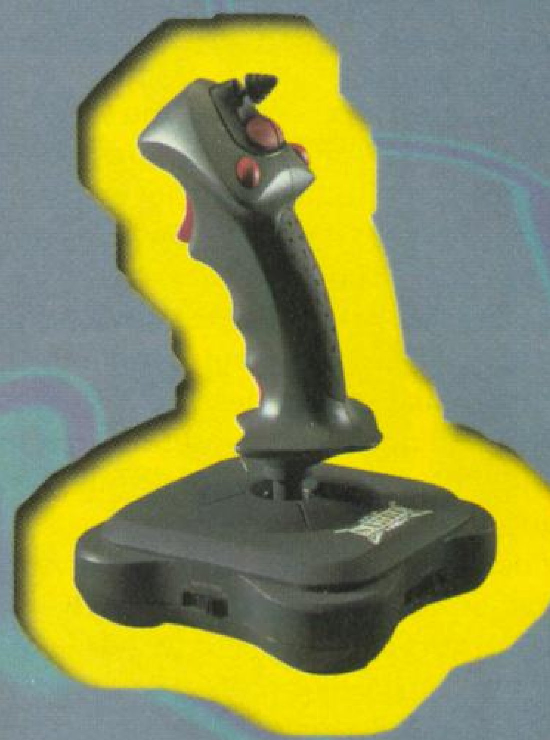


Gametek 1996
Przygodowa
PC CD-ROM
Grafika: 70%
Dźwięk: 75%
Ogółem: 72%

INTERACT®
by Multi-Styk



SV-213 PC SABRE joy analogowy,
fire A, B, C i D, autofire



SV-214 PC SABRE PRO joy analogowy,
fire A, B, C i D, autofire, 4 WAY VIEW



SV-234 PC POWER PAD PRO
joypad cyfrowo - analogowy, 9 x fiire,
autofire, Throttle, Win'95



SV-235 PC PROGRAMM PAD joypad cyfrowy,
programowany, 10 x fiire, autofire, Win'95



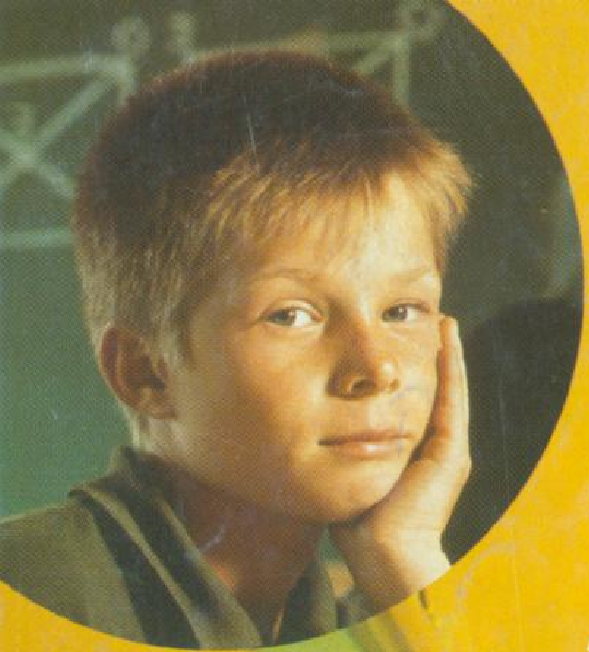
SV-243 PC MAGNUM 6 joy analogowy,
fire A do F, autofire, Throttle,
4 WAY VIEW, Win'95



SV-244 PC CYCLONE 3D joy analogowy,
programowane 17 klawiszy, 6 x fire,
autofire, 4 WAY VIEW, Win'95



Dostępne we wszyskich dobrych sklepach komputerowych.
Aby dowiedzieć się więcej skontaktuj się z Multi-Styk:
ul. Kossakowskiego 42, 04-744 Warszawa Międzylesie, tel. (022) 15-68-44, 613-39-04, fax 15-68-43.
Pracujemy od poniedziałku do piątku w godz. 10^{00}-16^{00}. Zapraszamy do współpracy sklepy i hurtownie.



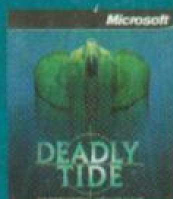
„Moi starzy są w błędzie, myślą, że jak mam szlaban, to nigdzie nie **latam...”**



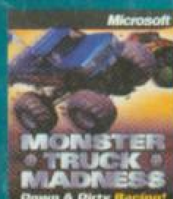
O rany silniki! Znosi mnie! Kurczę, kończy się paliwo! AAA !!! Gdzie jest spadochron?!!! Zaraz rozbijemy się o drapacz chmur! Uff... udało się... Tak. Tak będziesz krzyczeć, grając w **Microsoft® Flight Simulator 6.0** i w inne gry, które przygotowała dla Ciebie firma Microsoft. Przecież wiesz, że trzeba czasem odlecieć...



Microsoft® Hellbender - jesteś komandorem super myśliwca i masz za zadanie samotnie powstrzymać inwazję bezdusznych najeźdźców. Przyszłość Koalicji Niepodległych Planet spoczywa w Twoich rękach. By wygrać, musisz być bezlitosny!



Microsoft® Deadly Tide - obcy wylądowali... Wielki potop zaczyna ogarniać całą Ziemię... Czy uda Ci się dotrzeć do podwodnej bazy przybyszów i uratować swoją planetę?



Microsoft® Monster Truck Madness - siadasz za kółkiem najbardziej odjazdowej maszyny na świecie. Dajesz gazu. Wyścig się rozpoczyna. Teraz już nic Cię nie zatrzyma...



Joystick Microsoft® Side Winder™ 3D Pro - super joystick, dzięki któremu masz w garści wszystkich swoich wrogów (oczywiście - tych z gier). Istnieje również w wersji Standard.



Zapraszamy do odwiedzenia naszych stron WWW firmy Microsoft:
http://www.microsoft.com/poland/
oraz:
http://www.microsoft.com/games/

Microsoft®
WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?™

 Dodatkowe informacje - Infoserwis Microsoft tel. (0-22) 628 69 24.

SHOP SHOP **Microsoft** SHOP SHOP

Białystok: ESCOM-Białystok, tel. (0-85) 52-01-34; **Bydgoszcz:** ESCOM-Bydgoszcz, tel. (0-52) 22-47-27; **Chorzów:** ESCOM-Chorzów, tel. (0-32) 41-10-18; **Częstochowa**: INWAR S.A., tel. (0-34) 25-32-25; **Gdańsk**: ESCOM-Gdańsk, tel. (0-58) 48-44-74; PRETOR, tel. (0-58) 47-17-70; **Katowice:** ESCOM-Katowice, tel. (0-32) 58-94-22; MICOMP, tel. (0-32) 51-30-86; **Kielce:** OPTIMUS-Itech, tel. (0-41) 477-57; **Koszalin:** ESCOM-Koszalin, tel. (0-94) 42-52-74; **Kraków:** ESCOM-Kraków, tel. (0-12) 67-07-10; MULTISOFT, tel. (0-12) 66-95-00; QMK, tel. (0-12) 22-38-86; **Legnica:** KSEROMATIC s.c., tel. (0-76) 54-05-05; **Lublin:** ESCOM-Lublin, tel. (0-81) 55-47-23; **Łódź:** ESCOM-Łódź, tel. (0-42) 32-02-26, SOL SERWIS, tel. (0-42) 37-06-56; **Olsztyn:** ESCOM-Olsztyn, tel. (0-89) 27-03-56; **Opole:** ESCOM-Opole, tel. (0-77) 54-55-86; **Oświęcim:** KOBAX-Systemy, tel. (0-33) 42-71-11; **Poznań**: ESCOM-Poznań, tel. (0-61) 51-77-92 do 94; ON-LINE Centrum, tel. (0-61) 52-36-65; **Radom**: Novatech, tel. (0-48) 60-22-67; **Rzeszów:** ESCOM-Rzeszów, tel. (0-17) 347-26; **Szczecin:** ESCOM-Szczecin, tel. (0-91) 34-65-03; OPTIMUS-ATS, tel. (0-91) 62-31-75; **Warszawa:** A.P.N. PROMISE, tel. (0-22) 620-12-81 w. 173; ESCOM-Warszawa, tel. (0-22) 620-50-17; FONTEX POLSKA, tel. (0-22) 620-34-70; Księgarnia Bankowa, tel. (0-22) 620-21-18; Księgarnia PLJ, tel. (0-22) 628-90-34.